



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga adalah suatu gerakan fisik yang dilakukan berulang ulang dan ditujukan untuk meningkatkan kebugaran jasmani manusia (Alvionita, 2015). Olahraga menjadi kebutuhan pokok manusia dalam keberlangsungan hidupnya. Penerapan olahraga harus dilakukan sejak dini sampai tua nanti, karena olahraga harus dilakukan secara rutin agar mendapatkan kebugaran jasmani yang baik. Dengan adanya perkembangan zaman, gaya hidup manusia semakin tidak sehat, seperti makan makanan yang tidak sehat, sering duduk dan sebagainya, oleh karena itu olahraga menjadi salah satu kegiatan yang paling praktis untuk mendapatkan kebugaran jasmani. Manfaat dari olahraga sendiri dapat meningkatkan peredaran darah, membantu seseorang lebih percaya diri, meningkatkan kinerja otak secara maksimal (Decade, 2019).

Setiap manusia diwajibkan berolahraga 30 menit setiap harinya, olahraga yang dilakukan hanya olahraga ringan seperti Joging pada pagi hari atau *workout*. Manfaat bagi orang yang rutin melakukan olahraga adalah meningkatkan daya tahan tubuh, memperlancar peredaran darah meningkatkan daya pikir serta mencegah resiko cedera (Halodoc, 2019). Olahraga sekarang tidak hanya menjadi salah satu alternatif untuk mendapatkan kebugaran jasmani tetapi dijadikan ajang perlombaan dengan memperebutkan hadiah tertentu. Tidak hanya memperebutkan hadiah tetapi jika suatu organisasi memenangkan perlombaan tersebut maka akan mudah mencari sebuah sponsor serta investor untuk organisasi tersebut. Dikarenakan perkembangan lomba olahraga begitu pesat muncul sebuah organisasi-organisasi yang mengurus tentang perlombaan olahraga agar terciptanya sportifitas pada melakukan perlombaan olahraga.

Seiring berkembangnya teknologi, olahraga yang biasa kita temui melakukan sebuah aktivitas fisik dengan menggerakkan semua anggota tubuh, tetapi di era sekarang ada olahraga baru dengan nama olahraga elektronik (*esports*). Olahraga elektronik (*esports*) adalah olahraga yang semuanya di fasilitasi oleh sistem elektronik, berarti dengan kata lain pengertian dari esports adalah sebuah cabang

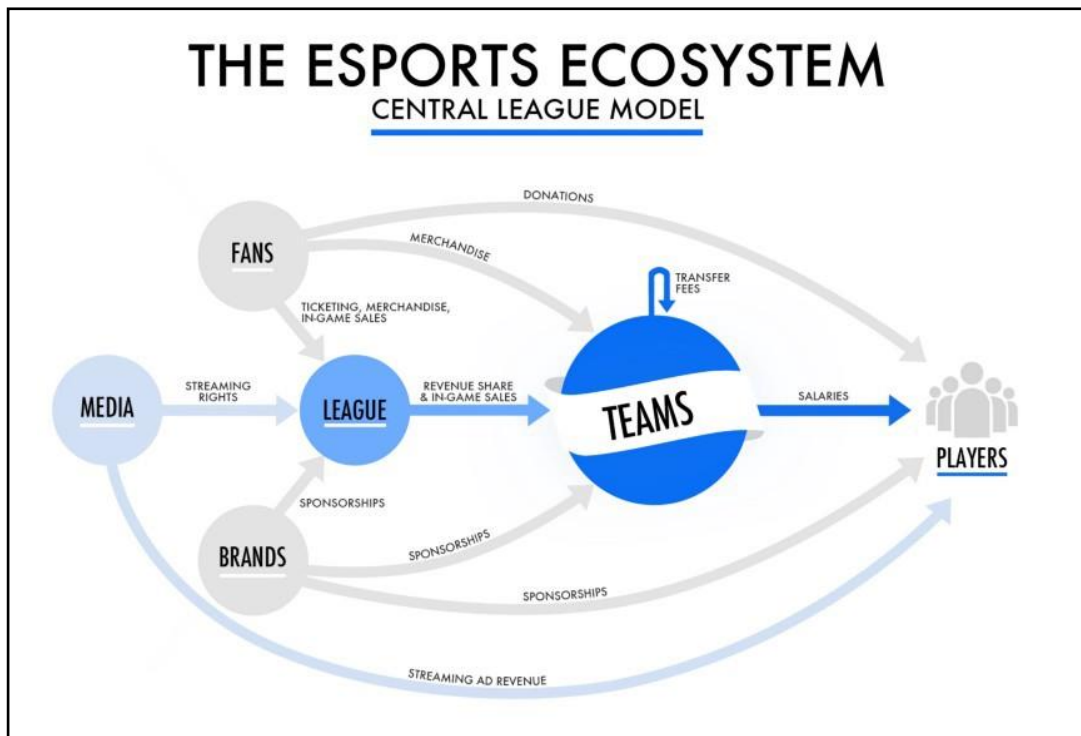
olahraga yang ketika bertanding tidak melakukan kontak fisik antar pemain tetapi lebih mementingkan sebuah strategi serta olahraga ini dipertandingkan secara *online* melalui sebuah *console*, olahraga ini mempunyai fleksibilitas yang sangat tinggi, karena olahraga ini tidak harus mempertemukan kedua belah *team*, mereka hanya bertemu didalam sebuah *game*.

Pada saat berkembangnya *esports* banyak hal yang menjadi kontroversial seperti banyak pihak yang menilai *esports* hanya bermain *game* saja, tidak termasuk dalam olahraga pada umumnya. Ada beberapa faktor yang dapat mendukung bahwa *esports* adalah olahraga. Pertama kompetitif, salah satu alasan *esports* terbilang olahraga karena adanya suatu kompetitif yang akan menghasilkan *team* atau individu yang terbaik dalam suatu perlombaan, didalam perlombaan *esports* sama seperti olahraga lainnya mempunyai alat ukur untuk mencapai suatu kemenangan dalam suatu perlombaan yaitu biasa disebut skor ataupun poin. Kompetitif *esports* juga sama seperti layaknya olahraga pada umumnya yaitu banyak jenis game yang dapat diperlombakan, bisa *solo player* ataupun dengan *team*.

Kedua kesiapan mental dan fisik, didalam suatu olahraga termasuk *esports* harus mempunyai kesiapan mental dan fisik yang baik jika ingin berpartisipasi dalam sebuah perlombaan, dalam melatih mental setiap pemain harus mempunyai kebugaran fisik yang baik dengan cara berolahraga, jika mempunyai kebugaran fisik yang buruk maka akan mempengaruhi performa di dalam pertandingan sebuah *game*.

Ketiga keahlian yang harus terus dilatih, jika suatu olahraga harus mengasah keahlian mereka untuk mendapatkan hasil yang memuaskan, begitu juga sama dengan *esports*, kedua hal tersebut mempunyai hal yang sama tergantung pada olahraga apa yang ditekuni.

Keempat olahraga *esports* membutuhkan sebuah aturan dalam sebuah pertandingan, sebuah pertandingan akan ditentukan sebuah peraturan yang telah disepakati oleh kedua belah pihak sebelum melakukan sebuah perlombaan. Kesepakatan itu akan dijadikan sebuah regulasi dalam suatu perlombaan, jika salah satu pihak melanggar suatu peraturan yang telah disetujui maka pihak tersebut akan dijatuhkan sebuah pinalti atau hukuman. Aturan tersebut dibuat untuk mendukung sebuah nilai sportifitas dan kejujuran.



Gambar 1. 1 Esports ecosystem

Sumber : Medium.com

Dengan adanya kemajuan esports yang signifikan maka terbentuklah sebuah ekosistem *esports* pada gambar 1.1, pada gambar tersebut ada 6 hal yang harus sangat diperhatikan didalam esports seperti *Teams, players, brands, league, media, dan fans*. Dalam alur tersebut menjelaskan bahwa seluruh aspek yang telah ditentukan saling kebergantungan satu sama lain karena *esports* berkembang karena adanya *game esports* yang mempunyai pemain yang cukup tinggi, dengan banyaknya pemain maka terciptalah sebuah *team* atau bisa disebut organisasi. Setelah terbentuknya sebuah *team* maka munculah sebuah perlombaan yang melombakan suatu *game* yang di esportskan, didalam perlombaan tersebut akan menjadi tolak ukur apakah *event* tersebut dapat menarik *fans* untuk datang ke acara yang telah dibuat. *Fans* juga memberikan kontribusi kepada *esports* seperti membeli *merchandise team* yang disukai serta membeli tiket perlombaan. Setelah banyak *fans* yang ingin datang ke sebuah perlombaan maka *sponsorship* dari banyak *brand* yan ingin mendukung acara tersebut. *Sponsorship* tidak hanya berlaku untuk perlombaan dibuat, tetapi *sponsorship* bisa kearah sebuah organisasi

yang mengikuti suatu perlombaan atau individu (Pemain). Media mempunyai peran penting dalam penyebaran informasi tentang perlombaan yang sedang dilakukan, karena jika mempunyai media yang kuat di dunia esports maka fans akan mudah mendapatkan informasi tentang perlombaan tersebut.

1.2 Pokok Permasalahan

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan, Penulis bermaksud ingin mengetahui peranan *event marketing* melalui *brand experience* dalam upaya meningkatkan *brand trust* PT. NXL Esports Indonesia.

PT. NXL Esports Indonesia adalah perusahaan bisnis di bidang *esports* seperti *team esports, organizer, agency*, dan sebagainya. Perusahaan ini memiliki beberapa permasalahan yang ditemukan oleh penulis dalam memasarkan produk sponsornya, antara lain :

1. Pentingnya peningkatan pengelolaan event sebagai strategi pemasaran untuk NXL esports
2. Pentingnya peningkatan pengelolaan media sosial sebagai media informasi untuk event yang diselenggarakan oleh NXL esports

1.3 Maksud dan Tujuan magang

1.3.1 Maksud Kerja Magang

Maksud penulis melaksanakan praktik kerja magang dalam rangka memenuhi salah satu syarat wajib untuk mendapatkan gelar S1 Universitas Multimedia Nusantara. Pada praktik kerja magang ini penulis telah menerapkan teori yang sudah dipelajari selama perkuliahan ke dalam lingkungan kerja. Praktik kerja magang adalah bentuk yang dilakukan oleh penulis untuk memahami secara nyata pekerjaan di dunia kerja.

1.3.2 Tujuan Kerja Magang

Praktik Kerja Magang dilaksanakan dengan tujuan :

1. Menerapkan teori perkuliahan di dalam dunia kerja
2. Memberikan pengalaman kerja secara nyata
3. Meningkatkan kemampuan bekerja sama dengan team dan komunikasi di dunia kerja

4. Mengembangkan ilmu dan kemampuan *Business Development* yang lebih mendalam di dunia kerja
5. Melatih penulis untuk bisa adaptasi di lingkungan kerja.

1.4 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.4.1 Waktu Kerja Magang

Praktik kerja magang yang ditempuh oleh penulis sesuai dengan ketentuan dari program studi Manajemen Universitas Multimedia Nusantara yaitu 60 hari kerja dalam melakukan praktik kerja magang. Detail praktik kerja magang yang dijalani oleh penulis sebagai berikut :

Nama Perusahaan : PT. NXL *Esports* Indonesia

Bidang Usaha : *Team Esports, Organizer, Agency, Store.*

Alamat : NXL *Esports* Center The Breeze Mall 1 67D, BSD Green Office Park, Cisauk, Tangerang Selatan

Waktu Pelaksanaan : 02 Desember 2019 – 10 Maret 2020

Waktu Kerja : Senin – Jumat , Pukul 10.00 – 18.00 WIB

Posisi Magang : *Business Development* NXL *Esports*

1.4.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut adalah prosedur kerja magang yang ditempuh oleh penulis :

1. Tahap Pengajuan
 - a. 06 November 2019, mengirim CV dan portofolio kepada PT. NXL *Esports* Indonesia
2. Tahap Recruitment
 - a. 07 November 2019, adalah panggilan pertama untuk melakukan wawancara.
3. Tahap Pemilihan
 - a. 08 November 2019, penulis diputuskan menjadi karyawan magang PT. NXL *Esports* Indonesia pada divisi *Business Development*
 - b. 02 Desember 2019 adalah hari pertama masuk praktik kerja magang di PT. NXL *Esports* Indonesia.
4. Tahap Praktik Kerja Magang

- a. Penulis melaksanakan praktik kerja magang selama kurun waktu 3 bulan, mulai 02 desember 2019 s.d 10 maret 2020
- b. Penulis melakukan bimbingan magang dengan dosen pembimbing yang ditentukan oleh Program Studi Manajemen Universitas Multimedia Nusantara.
- c. Menyusun Laporan magang.

Melaksanakan siding magang sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Strata 1 jurusan Manajemen Universitas Multimedia Nusantara .

1.5 Sistematika Penulisan Laporan Magang

Laporan kerja magang yang berjudul “Peranan *event marketing* melalui *brand experience* dalam upaya meningkatkan *brand trust*” terdiri dari 4 bab dimana antara bab satu dengan bab lainnya terdapat ikatan yang erat. Sistematika penulisan laporan kerja magang ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menjelaskan mengenai latar belakang topik yang penulis ingin teliti, pokok permasalahan yang penulis hadapi, maksud dan tujuan penulis melakukan praktik kerja magang, waktu dan prosedur kerja magang serta sistematika penulisan laporan kerja magang.

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini penulis membahas mengenai gambaran umum PT. NXL *Esports* Indonesia mulai dari sejarah singkat perusahaan, visi dan misi, logo, brand-brand yang ada pada PT.NXL *Esports* Indonesia, struktur organisasi, serta landasan teori yang berkaitan dengan laporan magang yang penulis susun.

BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

Pada bab ini penulis membahas mengenai pelaksanaan kerja magang yang dijalani penulis di PT. NXL *Esports* Indonesia yang berisikan kedudukan dan koordinasi penulis selama menempuh praktik kerja magang, tugas yang dilakukan penulis selama praktik kerja magang, uraian pelaksanaan kerja magang yang penulis jalani, kendala yang dihadapi penulis selama pelaksanaan kerja magang, serta solusi atas kendala yang penulis temukan.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini penulis membahas mengenai kesimpulan yang penulis dapatkan selama melaksanakan praktik kerja magang di PT. NXL Esports Indonesia, serta bab ini berisikan saran yang diberikan penulis untuk pengembangan perusahaan di waktu yang akan datang.