



### **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

Kerja magang merupakan sebuah proses yang menguji mahasiswa untuk mengaplikasikan ilmu-ilmu desain yang sudah dipelajari di masa perkuliahan. Kegiatan kerja magang juga bertujuan untuk melatih kedisiplinan dan bagaimana seseorang dapat membagi waktu. Mahasiswa juga dapat mempelajari struktur atau sistem kerja yang digunakan di perusahaan, agar dapat memahami alur kerja yang benar dan bisa menjadi lebih siap ketika turun ke lapangan kerja yang sebenarnya.

Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan *game* dan industri eSports di Indonesia semakin meningkat dengan pesat. Saat ini, eSports menjadi salah satu permainan yang sangat diminati oleh kaum milenial - membuat industri *gaming* mempunyai potensi yang besar bagi Indonesia sehingga semakin diakui eksistensinya di hampir semua kalangan meskipun eSports bisa terbilang hal yang baru mulai dikenali oleh masyarakat Indonesia.

Salah satu alasan utama penulis untuk memilih melakukan kerja magang di industri eSports, adalah karena penulis sendiri mempunyai hobi untuk bermain permainan eSports yang popularitasnya sedang memuncak di industri eSports Indonesia. Penulis menjadi tertarik untuk mempelajari lebih dalam mengenai perusahaan eSports.

PT Nizertek Lintas Bumi merupakan perusahaan yang memiliki 3 divisi yang bergerak dalam bidang eSports sejak tahun 2017. Alter Ego eSports adalah divisi yang mengelola team eSports milik PT Nizertek Lintas Bumi. Alter Ego eSports saat ini memiliki 4 divisi permainan yakni *Mobile Legends: Bang Bang*, *Player Unknown's Battleground Mobile*, *Brawl Stars*, dan *Valorant*. Alter Ego eSports saat ini memiliki media sosial instagram dengan jumlah *followers* sebanyak 288.000, dan YouTube dengan 330.000 *subscribers*.

Oleh karena itu, penulis melakukan praktik kerja magang sebagai desainer media sosial khususnya di instagram Alter Ego eSports selain untuk memperoleh gelar strata 1 (S1) di Universitas Multimedia Nusantara, juga untuk mempelajari konsep, cara membuat unggahan yang bisa meningkatkan *engagement* dan *insights* untuk team eSports serta belajar cara untuk berinteraksi dengan *followers* di instagram dengan baik.

## **1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Dalam melaksanakan praktek kerja magang di PT Nizertek Lintas Bumi, penulis mempunyai maksud dan tujuan kerja magang. Maksud dan tujuan kerja magang adalah sebagai berikut:

- a. Mengaplikasikan ilmu yang sudah dipelajari di masa perkuliahan penulis ke dalam dunia kerja
- b. Mendapatkan pengalaman dan mendalami ilmu dalam dunia kerja di bidang eSports, seperti *softskills* dan *hardskills*, serta sistem perusahaan eSports dalam divisi desain untuk media sosial
- c. Mempelajari konsep unggahan eSports di media sosial, dan bagaimana hal tersebut dapat mempengaruhi *followers*
- d. Memenuhi salah satu syarat Universitas Multimedia Nusantara untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

## **1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Dalam pelaksanaan kerja magang, ada beberapa hal yang harus dilakukan sebelum bisa memulai kerja magang. Hal tersebut adalah kewajiban penulis agar dapat melaksanakan kerja magang, yakni:

- a. Mengikuti serta dalam pembekalan magang yang dilakukan secara online melalui *Zoom* pada tanggal 8 Mei 2020.

- b. Mengajukan tempat kerja magang melalui [bit.ly/PengajuanKM1ProdiDKV](https://bit.ly/PengajuanKM1ProdiDKV), penulis mengisi data diri, dan alternatif perusahaan tempat kerja magang.
- c. Pengajuan tempat kerja magang telah diverifikasi dan penulis mendapatkan surat KM 02 melalui email dari admin Fakultas Seni dan Design (FSD).
- d. Mengirim portfolio serta surat KM 02 ke manajemen PT Nizertek Lintas Bumi, kemudian penulis dipanggil untuk melakukan wawancara.
- e. Setelah wawancara, penulis diterima dan dapat memulai praktik kerja magang pada tanggal 13 Juli 2020. Penulis diarahkan sebagai desainer media sosial di bagian Alter Ego eSports.
- f. Penulis mendapatkan surat penerimaan magang dari PT Nizertek Lintas Bumi, meunggahnya ke [my.umn.ac.id](https://my.umn.ac.id) serta mengisi data yang diperlukan. Setelah itu, mengunduh form KM 03 – KM 07.
- g. *Briefing* dilakukan saat pertama kali melakukan kerja magang oleh *creative director*. Penulis melaksanakan kerja magang secara *work from office* (WFO), diluar hari pembatasan sosial berskala besar (PSBB) dikarenakan COVID-19, yang mengharuskan penulis untuk *work from home* (WFH).
- h. Penulis melakukan praktik kerja magang selama 3 bulan dari tanggal 13 Juli 2020 sampai dengan 13 Oktober 2020, dengan 7 hingga 8 jam kerja perhari dan sudah dipotong dengan jam makan siang.