

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Penulis menjalankan periode magang sesuai prosedur magang Fakultas Seni Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara. Berdasarkan buku panduan magang, *Internship* sebagai mata kuliah wajib yang dijalankan mahasiswa sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar Strata 1 (Sarjana Seni) (Film, 2017b). Selain sebagai mata kuliah, *Internship* (magang) sebagai proses mahasiswa merasakan dunia industri kerja. Melalui proses kerja magang, pengetahuan (*hard skills*) dan sikap mahasiswa (*soft skills*) yang didapatkan selama masa perkuliahan dapat dikembangkan (Film, 2017a).

Penulis mendapat kesempatan untuk menjalankan periode magang antara tiga kandidat perusahaan, yaitu PT. NXL Esports Indonesia, Pijaru dan Universitas Multimedia Nusantara. Pada tanggal 06 Agustus 2020, penulis mengikuti tahap wawancara secara online dengan Pijaru. Penulis melamar untuk posisi sebagai produser di Pijaru. Pada tanggal 07 Agustus 2020, penulis mendapat kabar tidak lolos tahap wawancara Pijaru. Tetapi, penulis langsung diwawancara oleh CEO PT. NXL Esports Indonesia dan diterima. Penulis melihat adanya potensi aspek animasi dapat digunakan untuk mempromosikan konten mengenai industri Esports.

Esports sendiri sudah diakui sebagai cabang olahraga baru oleh Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) beserta Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) (Islami, 2020b). Islami (2020) menambahkan esports dipercaya dapat menaungi para calon atlet untuk berpartisipasi di kejuaraan nasional seperti Pekan Olahraga Nasional (PON) dan internasional seperti ASEAN GAMES 2018. Potensi untuk berkarir di industri esports sangat tinggi, maka penulis memilih bekerja di PT. NXL Esports Indonesia. PT. NXL Esports Indonesia sudah berkecimpung di industri esports selama 2005 (Permana, 2020b).

Sejarah PT. NXL Esports Indonesia sudah autentik di dunia esports sehingga memberikan peluang untuk penulis menambah pengalaman dan pengetahuan baru. Penulis diterima melakukan periode kerja magang karena Richard Permana selaku CEO PT. NXL Esports Indonesia membuka kesempatan untuk membuat konten yang mempromosikan esports terutama tim nxl. Penulis tergabung dalam *Creative Department* dengan posisi sebagai animator.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Dari adanya periode kerja magang, penulis memiliki maksud dan tujuan yaitu untuk:

1. Memiliki pengalaman dan pengetahuan baru bagi penulis terutama dalam industri esports Indonesia.
2. Menambah portofolio penulis.
3. Membangun relasi dengan para pelaku industri esports Indonesia.
4. Menambah ketertarikan penulis akan aspek *storytelling* dalam pembuatan konten interaktif di industri esports Indonesia.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Periode kerja magang penulis dimulai selama semester 7. Penulis mengikuti prosedur yang sudah ditentukan Universitas Multimedia Nusantara dalam melaksanakan kerja magang. Prosedur tersebut meliputi melengkapi dokumen kartu magang (KM 01 sampai KM 07) sebagai kartu penilaian kinerja penulis selama periode kerja magang, melaksanakan periode kerja magang, melakukan bimbingan sampai mengikuti sidang magang. Penulis melakukan praktek kerja magang selama 3 bulan dari bulan Agustus sampai November.

Penulis sudah mulai mencari lowongan kerja magang dari bulan Juli 2020. Sebelum melakukan kerja magang, penulis melalui tahap wawancara di dua perusahaan yaitu Pijaru (06 Agustus 2020) dan PT. NXL Esports Indonesia (07 Agustus 2020). Penulis tidak lolos tahap wawancara online di Pijaru sebagai produser. Tetapi, penulis diterima oleh PT. NXL Esports Indonesia secara wawancara tatap muka di NXL Esports Center. Persiapan penulis saat wawancara

membawa CV dan portofolio untuk posisi animator. Tahap wawancara bersama CEO PT. NXL Esports Indonesia berjalan lancar. Setelah wawancara, penulis melakukan *office tour* untuk pengenalan para pemain dan para atasan termasuk pembimbing lapangan penulis. Pada tahap akhir wawancara, penulis dipercaya dapat merealisasikan visi dan misi PT. NXL Esports Indonesia sebagai animator. Penulis diminta aktif dalam perencanaan pembuatan konten dan aset yang dapat digunakan untuk *engagement* dengan para penggemar.

Terhitung dari tanggal 10 Agustus 2020 sampai 10 November 2020, penulis memulai kerja magang di PT. NXL Esports Indonesia. Penulis mendapatkan kerja magang di PT. NXL Indonesia bersama dengan empat rekan kerja sehingga penulis berpartisipasi dalam satu tim. Jadwal kerja magang fleksibel, dimana penulis mendapatkan waktu libur 2 hari dalam satu minggu (hari Rabu dan Minggu). Jadwal kerja per hari dari jam 10:00 sampai 19:00, berlaku hari Senin-Selasa dan Kamis-Sabtu. Karena periode magang penulis selama pandemi, penulis dapat bekerja dari rumah (*work from home*) atau bekerja di kantor (*work from office*). Posisi penulis sebagai animator termasuk dalam *Creative Department* dengan kepala divisi, Recky Okta Saputra selaku pembimbing lapangan.