

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Penulis diwajibkan untuk melakukan kerja magang sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Seni (S.Sn.) dari Universitas Multimedia Nusantara. Setelah melakukan eksplorasi sejak penulis masuk perkuliahan Film di UMN pada 2017, maka penulis menemukan minat penulis pada bidang videografi dan penyuntingan konten audiovisual sehingga sejak 2019 penulis mulai mengasah kemampuan videografi yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, penulis mantap untuk bekerja magang sebagai videografer.

Setelah mencari-cari tempat magang yang sesuai maka penulis menemukan lowongan kerja magang di sebuah perusahaan bernama PT. Echo Esports Indonesia yang menaungi tim olahraga-el yang bernama Echo Esports. Menurut Leodra (2020) yang diberitakan di Kumparan.com, Industri olahraga-el (*esports*) di Indonesia berkembang dengan sangat pesat. Lebih lanjut dijelaskan Leodra bahwa salah satu tanda berkembangnya industri *esports* di Indonesia adalah dengan bertandingnya atlet Indonesia di SEA Games 2019 pada cabang tersebut. Terdapat 10 nomor cabang olahraga-el yang dipertandingkan pada SEA Games 2019, seperti yang diberitakan Tempo.co (Saleh, 2021). Lebih lanjut, Saleh juga memberitakan bahwa pada Asian Games 2018, olahraga-el juga dimainkan sebagai pertandingan ekshibisi. Syihabuddin (2020) menjelaskan lewat pemberitaan di Indosport.com bahwa sudah ada tim olahraga-el Indonesia yang memenangkan pertandingan skala internasional, yaitu tim Bigetron Esports yang memenangkan pertandingan cabang olahraga PUBG Mobile pada tahun 2019.

Berdasarkan berita-berita tersebut, penulis menyimpulkan bahwa industri olahraga-el di Indonesia sedang sangat digandrungi dan sedang berkembang pesat. Oleh karena itu, penulis pun mantap untuk melakukan kerja magang di Echo Esports. Selain itu, penulis juga merasa bahwa nilai-nilai yang dipercayai oleh Echo Esports selaras dengan nilai-nilai yang penulis percayai sehingga penulis dapat banyak belajar lebih banyak mengenai profesionalisme dan di saat yang

bersamaan, penulis dapat berkarya dan memberikan dampak kepada industri yang sedang berkembang ini.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melakukan kerja magang ini dengan maksud dan tujuan sebagai berikut:

1. Menerapkan ilmu produksi audiovisual yang penulis pelajari selama perkuliahan, baik itu produksi film fiksi dan dokumenter, *corporate video*, dan ilmu manajemen produksi dasar;
2. Memperoleh pengalaman bekerja profesional dalam bidang videografi dan konten kreatif;
3. Menambah portofolio penulis dalam bidang produksi audiovisual;
4. Memperbanyak koneksi profesional penulis dalam bidang produksi audiovisual dan hal yang berkaitan; dan
5. Memenuhi syarat untuk dapat memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn.).

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melakukan kerja magang di Echo Esports sejak 1 Maret 2021 hingga 31 Mei 2021 di kantor pusat Echo Esports yang berada di Ruko Prominence Blok 38D/70 Lantai 3, Kel. Panunggan, Kota Tangerang, Banten. Sesuai kontrak, maka penulis bekerja dari pukul 09:00 WIB hingga pukul 17:00 WIB. Apabila diperlukan, penulis melakukan pengambilan gambar di luar waktu kerja, misalnya seperti melakukan dokumentasi atlet yang bertanding pada akhir pekan atau malam hari setelah jam kerja.

Mengingat bahwa wabah COVID-19 masih melanda Indonesia, maka penulis bekerja di kantor (*work from office-WFO*) dengan menerapkan protokol kesehatan. Meskipun demikian, penulis dapat meminta untuk melakukan kerja di rumah (*work from home-WFH*) apabila diperlukan dan pekerjaan memungkinkan untuk dikerjakan di rumah. Penulis sempat tidak mampu bekerja (secara WFO ataupun WFH) selama tiga minggu, yakni sejak tanggal 15 Maret 2021 hingga 2 April 2021 karena terpapar COVID-19 sehingga harus dirawat di rumah sakit. Meskipun demikian, pihak perusahaan tetap menyelesaikan periode magang

penulis pada tanggal 31 Mei 2021 sehingga secara efektif, penulis bekerja magang selama 47 hari dengan jam kerja sebanyak 347 jam 30 menit (347,5 jam).

Selain di kantor pusat, penulis juga berkantor di *Gaming House* (gelanggang) Echo Esports yang terletak di Komplek Taman Ratu Blok D6 nomor 26, Tanjung Duren Utara, Jakarta Barat. Penulis melakukan kerja magang di *Gaming House* apabila penulis harus melakukan pengambilan gambar untuk konten media sosial Echo Esports. Setelah selesai mengambil gambar dan masih terdapat waktu sebelum waktu kerja selesai, maka penulis melanjutkan pekerjaan lainnya di *Gaming House*, seperti membentuk konsep untuk produksi ataupun menyunting video yang akan ditayangkan. Selain melakukan pengambilan gambar di *Gaming House*, penulis juga sesekali melakukan pengambilan gambar di luar *Gaming House* dalam beberapa proyek.

Adapun alur penerimaan penulis sebagai pekerja magang di Echo Esports berawal dari penulis yang mendapat lowongan videografer di Echo Esports dari seorang rekan seangkatan yang diunggahnya di grup Mahasiswa Film UMN 2017 di media sosial LINE. Penulis lalu menghubungi narahubung yang tercantum yaitu Bapak Henry Louis yang menjabat sebagai *Chief Gaming Officer* Echo Esports. Di hari yang sama, penulis menyerahkan *Curriculum Vitae* beserta *showreel* kepada Bapak Louis.

Setelah menyerahkan CV dan *showreel*, penulis menghadiri wawancara yang digelar oleh Bapak Louis secara daring. Dalam wawancara tersebut, Bapak Louis secara garis besar menjelaskan tentang konten video yang sudah ada dan akan dibuat pada media sosial Echo Esports. Pada hari yang sama, penulis diterima sebagai videografer magang di Echo Esports dan ditetapkan bahwa penulis mulai kerja pada 1 Maret 2021 hingga 31 Mei 2021. Sesuai kontrak, dalam kapasitas penulis sebagai videografer, penulis wajib memproduksi dua video setiap minggunya yang akan diunggah di media sosial. Video yang diproduksi oleh penulis dapat berupa konten kreatif yang melibatkan atlet Echo Esports dan/atau *Brand Ambassador*, ataupun kompilasi cuplikan permainan terbaik Echo Esports yang dilakukan saat *scrimmage* atau turnamen. *Scrimmage*

merupakan uji tanding yang biasa dilakukan dalam latihan olahraga-el
(Firmansah, 2020).