

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Profil Perusahaan

NXL adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang esports. Esports sendiri merupakan kepanjangan dari *electronic sports* yang berarti olahraga yang menggunakan alat elektronik sebagai mediana untuk berkompetisi. Olahraga yang dimaksud adalah sebuah permainan *game* berbasis elektronik dari *offline* maupun *online* yang dapat berkompetisi. Perusahaan NXL berbasis agensi, yang bertujuan untuk melebarkan *talent* atau pemain ke suatu proyek tertentu yang berhubungan ataupun tidak berhubungan dengan *gaming*. Untuk mencari *talent* dan pemain, perusahaan ini bergerak melalui lini bisnis yang ada.

NXL merupakan sebuah tim esports yang sudah terbentuk pada tahun 2005. Berawal dari sekelompok orang yang bermain *games online* di warung internet. dalam kurun waktu 3 tahun berkarya di esports mereka berhasil memenangkan sebuah kejuaraan bergengsi yaitu World Cyber Games Indonesia periode tahun 2008 dan dapat menjadi salah satu tim untuk mewakili Indonesia di Cologne, Jerman. Kemudian beberapa prestasi juga sudah dicapai oleh NXL. Dari dominasi NXL di Counter-Strike 1.6 dan CS:GO Indonesia hingga memenangkan Asian Cyber Games 2013 di Beijing, China, selain itu belum lama ini NXL telah merebut posisi pertama di turnamen pertama *game* Valorant se-Indonesia yaitu Valorant First Strike pada Desember 2020. NXL telah membuktikan keberlanjutan dan keasliannya dalam mencapai banyak hal hebat di kancah esports Indonesia sejak tahun 2005. Perusahaan ini memiliki beberapa lini bisnis yaitu : NXL Esports Team, NXL Esports Center, NXL Esports Agency.

Gambar 2.1 Prestasi Perusahaan



(Sumber : Dokumentasi pribadi, 20 Desember 2020)

### **2.1.1 NXL ESPORTS Team**

NXL Esports Team adalah sebuah tim yang terbentuk dari beberapa divisi yang ditentukan berdasarkan *games online* yang digeluti, dimana di NXL sendiri sudah terdapat 10 divisi yang terbentuk berdasarkan *game* yang dimainkan. NXL juga menggeluti beberapa jenis *game* yang dimainkan seperti *mobile game*, *pc game*, *console game*. Berikut adalah beberapa divisi yang sudah terbentuk di NXL ESPORTS Team yaitu NXL-CSGO, NXL Hearthstone, NXL Magic Chess, NXL PES, NXL CODM, NXL PUBG Mobile Male, NXL PUBG Mobile Female, NXL Free Fire Male, NXL Free Fire Female, NXL Valorant

### **2.1.2 NXL Esport Center**

NXL Esports Center merupakan tempat bagi para pro-player esports NXL untuk berlatih atau melakukan pertandingan. Di NXL Esport Center sendiri terdapat beberapa tempat yang disediakan untuk berlatih atau bertanding seperti *Alpha Chamber*, *Omega Chamber*, *Mobile Room*. NXL Esports Center yang biasa disingkat NEC adalah salah satu tempat esports pertama di Indonesia yang memiliki konsep sama seperti di esports luar negeri. NEC juga telah dibuka untuk umum agar para pengunjung dan penggemar dari NXL dapat melihat aktivitas sehari-hari para pro-player yang sedang berlatih maupun bertanding. NEC Tidak hanya menjadi tempat latihan, tapi dapat menjadi tempat untuk mengadakan *event offline* seperti pelatihan yang dibuka untuk umum dan juga aktivitas manajemen untuk dilakukan. Disini juga terdapat tempat piala yang telah diraih oleh NXL dan memiliki cerita dibalik kesuksesan NXL Esports, dan terdapat bingkai-bingkai berisi foto-foto mengenai sejarah NXL. Selain itu, ada ruang *console* yang bisa dipakai secara umum untuk bermain. Ada juga ruangan untuk melakukan *live streaming* yaitu *Red Portal*, dan *Blue Portal*. Tidak hanya ruang bermain, ada juga tempat bekerja dan *studio* untuk *brainstorm* atau produksi sebuah konten untuk media sosial NXL.

### 2.1.3 NXL ESPORTS Agency

NXL Esports Agency atau bisa disingkat NEA adalah sebuah agensi berbasis esports sebagai salah satu panutan di Asia Tenggara. Misinya adalah untuk menggabungkan *brand* yang memiliki pasar gamer dan *non gamer* untuk menikmati konten NXL. Lalu, *talent* yang tidak memiliki pasar di dunia esports akan dikembangkan oleh NEA agar memiliki pasar mereka sendiri. NEA berfokus pada konten digital dimana diperankan oleh *talent* yang ada. Berikut adalah *talent* yang dimiliki NEA.

#### 1. Cindy Yuvia sebagai *Head of Talent*

Cindy Yuvia yang akrab dipanggil Yupi ini merupakan mantan dari personil JKT48 generasi kedua. Resmi bergabung dengan NXL Esports Agency pada tanggal 10 September 2020.

Gambar 2.2 Cindy Yuvia Head of Talent



(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 16 November 2020)

#### 2. Chika Princiska sebagai *Talent*

Chika merupakan salah satu *grand finalis* dari *The Great Magician* tahun 2019 lalu, sebuah ajang yang diselenggarakan oleh GTV yang diperuntukkan bagi para magicians Indonesia untuk adu kemampuan. Dalam ajang tersebut, Chika berhasil masuk dalam 5

besar. Chika resmi bergabung dengan NXL Esports Agency pada tanggal 17 November 2020.

*Gambar 2.3 Chika Princiska as Talent*



(sumber : dokumentasi pribadi, 19 November 2020)

#### **2.1.4 Visi dan Misi PT. NXL ESPORTS Indonesia**

##### **2.1.4.1 Visi**

NXL sendiri memiliki visi dalam menjalani dunia esports ini yaitu untuk dapat menjadi perusahaan esports yang mendunia.

##### **2.1.4.2 Misi**

Misi perusahaan ini adalah menjadi pemenang dari berbagai kompetisi kejuaraan, mengembangkan penggemar esports, memberikan layanan hiburan yang memiliki nilai positif dan berkualitas, selain untuk mencapai visi-misi tersebut harus diikuti dengan komitmen, inovasi, integritas, dan kualitas setiap apa yang diperbuat.

### 2.1.5 Logo Perusahaan NXL

NXL memiliki Logo perusahaan yang mencerminkan tujuan serta inovasi NXL. Berikut merupakan logo dari perusahaan NXL.

Gambar 2.4 Logo Perusahaan NXL



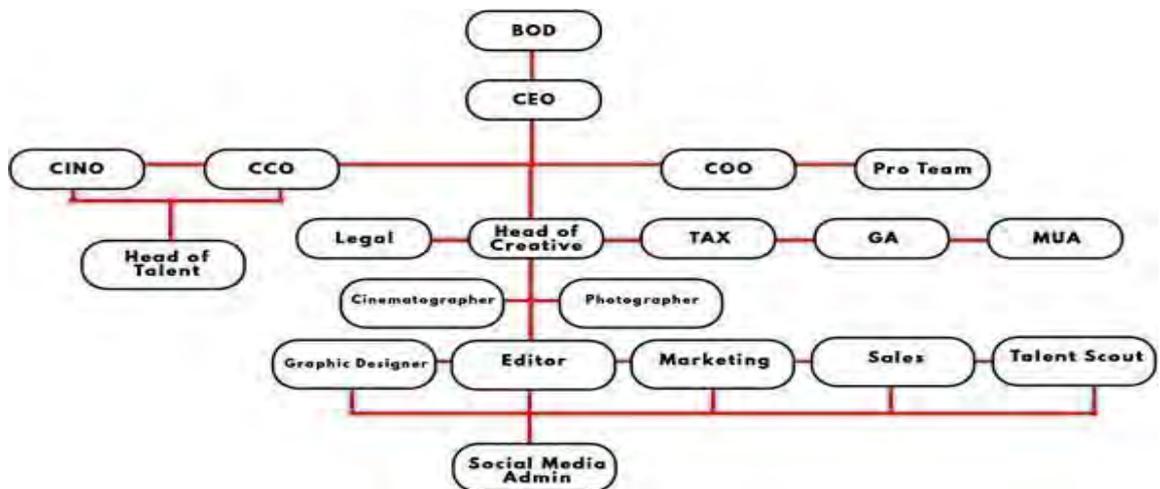
(Dokumentasi Perusahaan, 2020)

NXL sendiri merupakan kepanjangan dari “*next level*”, hal ini ditujukan kepada *follower* dan calon *sponsor* bahwa perusahaan ini sangat menghargai perjalanan dan perkembangan tidak hanya perkembangan perusahaan tapi juga perkembangan esports di Indonesia. Perusahaan ini berfokus untuk menunjukkan hal positif kepada para fans. Perusahaan ini juga memfokuskan pada kepentingan kerja keras, hidup yang baik, dan menyenangkan. Media sosial digunakan untuk berinteraksi terhadap fans. Tujuan logo ini memakai huruf kecil, karena sebagai simbol bahwa perusahaan ini ramah sampai kapan pun. Logo ini juga bermakna terus maju. Tanda “>” berwarna merah bermakna “lebih besar dari”, dimanaini berarti perusahaan ini bisa lebih besar dibanding perusahaan lain, terutama di bidang esports.

#### 2.1.4 Struktur Organisasi Perusahaan

Perusahaan NXL juga memiliki struktur organisasi yang dikepalai oleh CEO NXL yaitu Richard Permana dan diawasi oleh para pemegang kepentingan. berikut struktur organisasi perusahaan NXL.

Gambar 2.5 Struktur Organisasi Perusahaan



(Sumber : Dokumentasi Perusahaan, 2002)

Berikut adalah divisi yang berhubungan langsung dengan penulis sebagai editor :

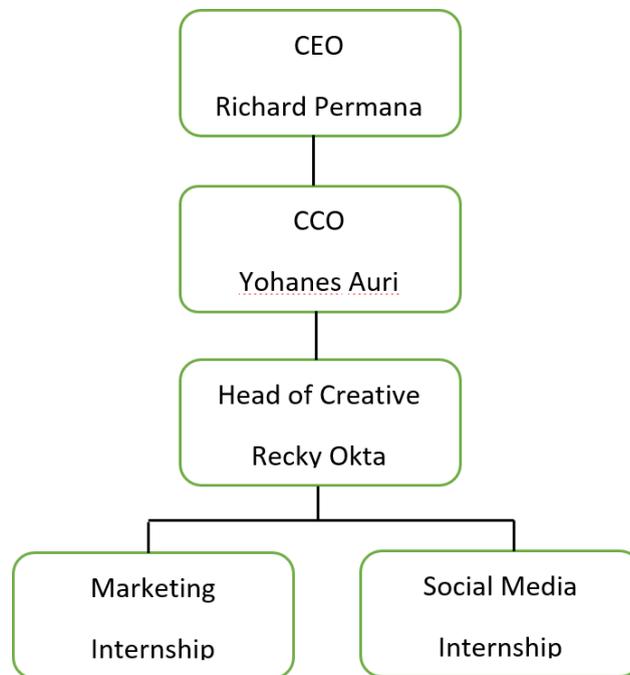
1. CEO dari PT NXL Esports Indonesia adalah Richard Permana. Semua hasil pekerjaan harus disetujui oleh CEO.
2. *Head of Creative* bertanggung jawab terhadap semua yang berhubungan dengan kreatifitas, terutama untuk mempromosikan perusahaannya. Dalam perusahaan ini, *head of creative* dikepalai oleh Recky Okta Saputra sebagai *Head of creative* berada di setiap tahapan produksi konten promosi.
3. Di Bawah *head of creative*, yaitu *cinematographer* dan *photographer* akan menghasilkan aspek-aspek audio visual yang dipakai untuk bahan promosi.

4. *Graphic designer* akan memanfaatkan audio visual yang sudah disediakan *cinematographer* dan *photographer* sebagai aset untuk membuat konten promosi, contohnya : *thumbnail, social media content*, dll.
5. *Editor* akan memanfaatkan audio visual yang sudah disediakan *cinematographer* dan *photographer* sebagai materi konten promosi. *Editor* bekerja sama dengan *graphic designer* untuk kelengkapan data video, contohnya : *thumbnail, asset motion graphic*. Setelah *editor* berhasil mengedit kontennya, *editor* sudah boleh mengirimkan pekerjaannya kepada *social media admin* untuk segera *publish*.
6. *Talent scout* dalam perusahaan ini bertugas untuk mengkoordinasi *talent* yang dimiliki oleh perusahaan untuk jadwal *shooting, paid promote, photo session, event*. Hal ini diperlukan agar jadwal *publish* konten promosi lebih tepat waktu.
7. *Marketing* dalam perusahaan ini bertugas untuk membangun *branding* dari sebuah konten promosi. Menyusun strategi bagaimana cara memasarkannya. *Marketing* akan bekerja sama dengan *editor*, lalu pada akhirnya kembali ke tangan *social media admin* untuk *publish*.
8. *Sales* dalam perusahaan ini bertugas untuk mengkoordinasi *product* yang akan dijual. Menyusun rencana agar *product* dapat dijual, *sales* akan bekerja sama dengan *marketing, editor*, dan *graphic designer* untuk konten promosi. Lalu, pada akhirnya dikembalikan kepada *social media admin* untuk *publish*.
9. *Social media admin* disini bertugas untuk mempublish semua konten promosi ke *social media*. Ia juga bertugas menyusun jadwal *publish* setiap konten agar meningkatkan impresi dari fans

## 2.2 Ruang Lingkup Kerja Divisi Terkait

Dalam menjalani kerja dengan divisi terkait, penulis memiliki struktur atau ruang lingkup dalam menjalani tugasnya. berikut ruang lingkup dari kerja divisi terkait.

Gambar 2.6 Struktur Organisasi Divisi Terkait



(Sumber : Data perusahaan, 2020)

Divisi Marketing dan sosial media berada langsung di bawah naungan *Head of Creative* yaitu Recky Okta yang dikepalai langsung oleh CEO dari NXL yaitu Richard Permana sendiri. Divisi ini secara umum menangani tugas untuk mengerjakan aktivitas pemasaran. Dalam divisi Marketing memiliki *job description* seperti menangani event *offline* atau *online*. Sedangkan untuk *sosial media marketing* memiliki *job description* untuk membantu memasarkan event yang akan diadakan via sosial media NXL, Semua *job description* yang akan dilakukan akan dibantu untuk dirundingkan dengan melakukan *brainstorming* dengan *Head of Creative* yang kemudian akan meminta persetujuan kepada CEO sendiri.

Perintah langsung akan turun dari CEO untuk melakukan suatu proyek atau *event* tertentu yang akan dilakukan. kemudian konsep akan dirundingkan oleh tim *marketing* yaitu pemegang lainnya dan juga penulis bersama *Head of Creative* seperti *event* yang ingin diadakan, cara mengumpulkan peserta, durasi acara, dan materi yang akan diberikan. setelah melakukan hal tersebut maka tim *marketing* akan meminta persetujuan kepada CEO. penulis juga melakukan *Content Planning* Media sosial yang sudah dibuat bersama dengan *Head of Creative* akan diberikan kepada CEO untuk disetujui yang kemudian akan dibuat dan disebar ke media sosial NXL.