

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Esports* atau *Electronic Sports* merupakan suatu cabang yang berkembang seiring dengan berkembangnya teknologi di era digital. Dengan banyaknya kompetisi-kompetisi dengan atlet dan tim yang tidak sedikit *Esports* dianggap sudah diakui dan didukung langsung khususnya di Indonesia bermula dari Asian Games 2018. Tentunya, *Esports* menjadi topik yang menarik untuk diangkat sebagai berita di berbagai media mengingat banyaknya peminat *Esports* di Indonesia.

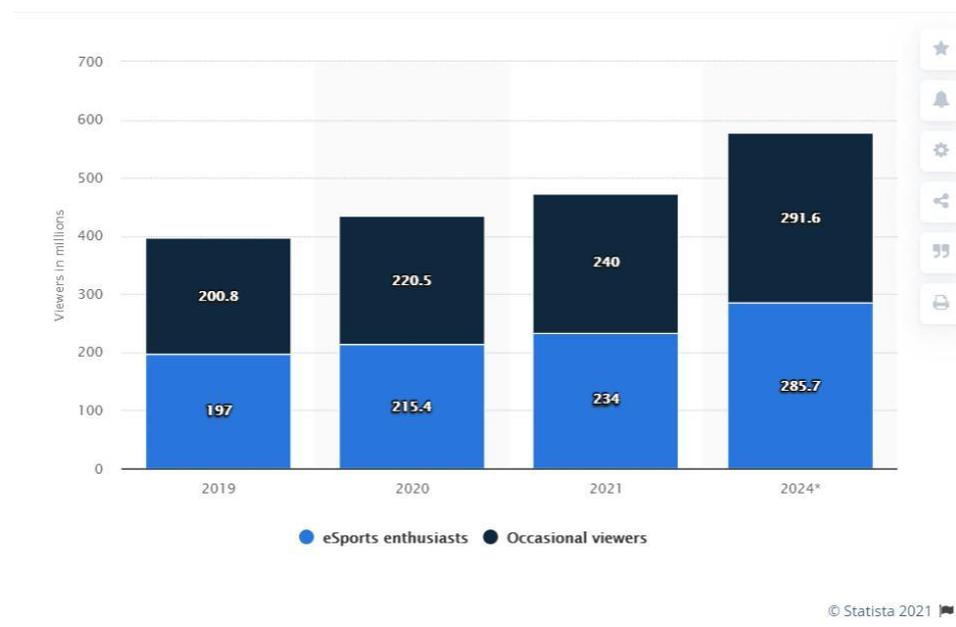
Kane (2017) menjelaskan, dengan terlibatnya fisik dengan tujuan untuk berkompetisi baik secara individual maupun tim (paras. 2-3). *Esports* sudah memenuhi persyaratan untuk diakui sebagai sebuah olahraga. Ketua *Indonesia Esports Association* (IeSPA), Eddy Lim, menjelaskan bahwa dalam *Esports*, aspek fisik sangat diperhitungkan. Kebugaran tubuh dan konsentrasi atlet dalam mengikuti pertandingan atau turnamen merupakan aspek fisik yang terkandung dalam *Esports* (personal communication, November 18, 2020).

Hamari dan Sjöblom (2017) menjelaskan bahwa *Esports* merupakan sebuah bentuk olahraga dimana aspek utama dari olahraganya difasilitasi dengan sistem elektronik. Input dan output yang dihasilkan dari pemain dan tim dimediasikan dengan menggunakan perangkat manusia-komputer.

Dalam penjelasan praktisnya, *Esports* merujuk kepada kompetisi (baik amatir maupun profesional) yang diselenggarakan oleh berbagai liga, jenjang, dan turnamen, dan pada umumnya, pemain-pemain yang berpartisipasi merupakan anggota dari sebuah tim yang merupakan organisasi olahraga yang disponsori oleh berbagai perusahaan bisnis. (pp. 3-4).

Sementara, Jenny (2016) mendefinisikan eSport sebagai kompetisi video game yang terorganisir. Mengenai apakah eSport dapat dikategorikan sebagai olahraga, Jenny menjelaskan bahwa eSport sudah memenuhi kriteria definisi olahraga dimana terdapat permainan, kompetisi, dinaungi oleh peraturan, membutuhkan keterampilan, dan memiliki kelanjutan yang luas. (p. 1)

**Gambar 1.1** Peningkatan Penonton Siaran *Esports* dari Tahun 2019 Hingga Perkiraan Jumlah Penonton pada Tahun 2024



**Sumber:** statista.com

Menurut statistik peningkatan jumlah penonton *Esports* di seluruh dunia, Gough (2021) menyebutkan, “Pasar *Esports* sedang meledak dalam beberapa tahun terakhir dengan semakin banyak penonton yang menyaksikan permainan kesukaan mereka dimainkan oleh beberapa *gamers* terbaik di dunia. Pada tahun 2024, diperkirakan akan ada hampir 286 juta penggemar *Esports* di seluruh dunia, peningkatan pesat dari 197 juta pada tahun 2019” (paras. 1). Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan peningkatan penonton *Esports* tiap tahun mengalami peningkatan sehingga penyiaran *Esports* memiliki prospek yang tinggi untuk disiarkan dan mendapatkan jumlah penonton yang tinggi.

Siaran langsung di media online yang dilakukan secara *live streaming* menjadi pilihan utama penonton dalam menyaksikan pertandingan *Esports*. *Ligagame Esports TV* atau yang lebih dikenal dengan Ligagame di kanal *YouTube*-nya rutin menyajikan siaran langsung pertandingan *Esports* dan juga konten-konten yang berkaitan dengan *Esports*. Ligagame didirikan pada tahun 2001 dan menjadi salah satu organisasi *Esports* tertua di Indonesia. Dengan pengalaman di dunia *Esports*, Ligagame melakukan siaran langsung pertandingan *Esports* dengan tujuan untuk meningkatkan perkembangan *Esports* di Indonesia dan juga meningkatkan jumlah penggemar *Esports* di Indonesia. Untuk melakukan siaran langsung, Ligagame membutuhkan divisi-divisi yang bekerja baik di depan maupun di balik layar untuk memastikan siaran yang disajikan tidak hanya berjalan lancar, tetapi menarik perhatian penonton sehingga jumlah penonton *Esports* diharapkan semakin meningkat melalui siaran Ligagame. Divisi-divisi yang dimiliki Ligagame antara lain adalah:

- a. Divisi *Studio Production* yang terdiri dari *Senior Studio Executive* dan *Junior Studio Executive*. Divisi *Studio Production* bertugas untuk memastikan bahwa siaran langsung yang dilaksanakan berjalan dengan baik dan dapat dinikmati oleh penonton, terutama dari segi tampilan saat siaran langsung.
- b. Divisi *Design* yang bertugas untuk menyiapkan desain yang dibutuhkan untuk kelangsungan penyiaran. Desain untuk siaran langsung dikenal dengan istilah *asset*.
- c. Divisi *Talent* yang terdiri dari orang-orang yang bertugas di depan kamera seperti komentator dan host.

Ketiga divisi utama milik Ligagame ini memiliki peran masing-masing saat siaran langsung, tetapi tetap bekerja antar divisi saat melakukan penyiaran agar antar divisi bisa memberikan masukan antar divisi guna mengembangkan kualitas penyiaran. Antar divisi juga bekerja sama untuk melengkapi kebutuhan satu dengan lainnya, seperti divisi *Studio Production* yang bekerja dengan divisi *Design* saat persiapan siaran untuk menyiapkan *asset* yang dibutuhkan.

Dalam kesempatan magang yang penulis lakukan, Ligagame memberikan kesempatan penulis menjabat sebagai *Junior Studio Executive* dimana *Junior Studio Executive* mendapatkan tempat di bagian *Studio Production* dan bekerja langsung di bawah pengawasan dari *Senior Studio Executive*. *Junior Studio Executive* akan dilatih untuk pengoperasian program VMix yang menjadi program dasar Ligagame untuk melakukan penyiaran. Program VMix berfungsi untuk menangkap tangkapan gambar dari pertandingan yang diambil dari kamera yang disebut dengan *observer*

dan juga kamera studio yang menangkap tampilan komentator *Esports* yang disebut *shoutcaster*. *Junior Studio Executive* kemudian menggabungkan hasil tangkapan pertandingan tersebut dengan desain yang sudah disiapkan maksimal seminggu sebelum pertandingan yang direncanakan bersama tim desain. Desain yang disebut dengan istilah *asset* terdiri dari *3D Background*, *virtual set*, *running text*, *TVC*, skor, logo dan nama tim yang bertanding, serta *lower third*.

Selain tugas sebagai operator VMix, *Junior Studio Executive* juga ditugaskan sebagai tokoh depan kamera yang biasa disebut sebagai *talent*. *Talent* bekerja sebagai *shoutcaster*, MC, dan host untuk konten yang dibuat oleh Ligagame. *Junior Studio Executive* dituntut untuk minimal menguasai salah satu *game online* yang disiarkan di Ligagame dan kemudian mendapatkan kesempatan untuk tampil di depan kamera sesuai dengan kemampuan yang dimiliki dan juga jadwal yang ditentukan oleh *General Manager*.

Divisi *Studio Procution* memegang peran penuh terhadap semua konten yang diunggah di kanal YouTube Ligagame. *Junior Studio Executive* yang pada saat periode magang semuanya terdiri dari mahasiswa difokuskan untuk pengerjaan siaran langsung, sementara *Senior Studio Executive* masih memegang peran penuh untuk produksi konten seperti konten berita dan konten wawancara dengan bekerja sama dengan *talent* dan juga *editor*. *Junior Studio Executive* lebih berfokus untuk memastikan tampilan pertandingan saat siaran langsung dapat memberikan informasi kepada *shoutcaster* sehingga *shoutcaster* kemudian bisa memberikan komentar-komentar yang tepat mengenai pertandingan yang tengah berlangsung

dan memberikan informasi secara langsung kepada penonton yang menyaksikan pertandingan yang sedang berlangsung.

## **1.2 Tujuan Kerja Magang**

Dalam pelaksanaan Program Kerja Magang yang diselenggarakan oleh Universitas Multimedia Nusantara, penulis berkesempatan untuk ditugaskan menjadi Junior Studio Executive di Ligagame Esports TV dengan durasi 60 hari. Program kerja magang ini bertujuan untuk:

1. Memberikan kesempatan bagi penulis untuk bekerja secara langsung di bidang jurnalistik
2. Memberikan pengalaman kerja mengenai produksi siaran langsung
3. Berkontribusi kepada perusahaan untuk membuat tayangan siaran langsung yang layak tayang sebagai *Junior Studio Executive*
4. Membantu perusahaan untuk mengoperasikan program VMix untuk tayangan *Esports* sesuai dengan ketentuan perusahaan

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

Dengan mengikuti ketetapan oleh Fakultas Ilmu Komunikasi mengenai ketentuan periode Program Kerja Magang, maka penulis sudah melaksanakan kegiatan magang tersebut dengan tidak kurang dari 60 hari kerja dan bekerja sebagai *Junior Studio Executive* di *Ligagame Esports TV*,

### 1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Program kerja magang yang sudah dilakukan oleh penulis terhitung sejak 07 September 2020 hingga 07 Desember 2020 sebagai *Junior Studio Executive* di *Ligagame Esports TV* sesuai dengan Surat Pengantar Kerja Magang nomor 186/JR-Intern/UMN/IX/2020. Pihak *Ligagame Esports TV* tidak memberikan jadwal masuk kerja dikarenakan kantor *Ligagame Esports TV* tidak memiliki hari libur sehingga penulis diberi kelonggaran untuk datang hingga mencapai 60 hari kerja dengan pengecualian jika ada panggilan kerja dari atasan, penulis diharuskan datang di hari yang bersangkutan. Jam kerja pun cenderung relatif, penulis umumnya datang pada pukul 11.00 WIB hingga 17.00 WIB ketika jadwal berisikan persiapan konten atau siaran siang. Jika ada siaran di malam hari, penulis biasa datang pukul 14.00 WIB hingga selesai. Umumnya siaran siang dimulai pukul 12.00 WIB dan siaran malam dimulai pukul 17.00 WIB. Semua kegiatan produksi dan penyiaran akan dijalankan dengan sistem bergilir sehingga jika penulis siaran malam di hari sebelumnya, maka keesokan harinya akan ada anggota tim yang lain yang akan menggantikan penulis dan begitu seterusnya. Namun, karena penulis diberi kebebasan untuk memenuhi kuota hari kerja, penulis juga masuk di keesokan harinya meskipun hari sebelumnya melaksanakan siaran malam. Dengan adanya kebijakan *Work From Home (WFH)* sejak 09 November 2020 oleh perusahaan, karyawan yang berstatus magang atau *intern* diwajibkan untuk bekerja di rumah dengan mengikuti rapat rutin via aplikasi ZOOM setiap hari. Penulis dan

karyawan magang lainnya biasa akan masuk seminggu sekali untuk menggantikan karyawan tetap yang bekerja di produksi.

### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Sebelum mendaftar untuk Program Kerja Magang, penulis sebelumnya sudah berkesempatan untuk bekerja di Ligagame Esports TV sebagai *shoutcaster* lepas. Saat periode Program Kerja Magang tiba, penulis berkonsultasi dengan dosen pembimbing terkait peluang kerja yang ada di Ligagame Esports TV dan dosen pembimbing menyetujui peran sebagai Junior Studio Executive cocok untuk program kerja magang di program studi jurnalistik. Penulis kemudian membicarakan terkait program kerja magang dengan General Manager Ligagame Esports TV, Vincent Muljono, terkait program kerja magang dan penulis mendapat izin untuk melakukan program kerja magang di Ligagame Esports TV sebagai *Junior Studio Executive*.

Pada 07 September 2020, penulis resmi menjadi karyawan magang di Ligagame Esports TV sebagai Junior Studio Executive. Karena kebijakan dari pemilik perusahaan, Eddy Lim, yang juga menjabat sebagai ketua umum IeSPA, setiap karyawan dilatih juga untuk menjadi seorang *shoutcaster* guna memberikan pengalaman di depan dan di belakang kamera. Penulis juga beberapa kali menggantikan *shoutcaster* yang berhalangan hadir untuk mengisi saat siaran langsung.

Pada 09 November 2020, Ligagame Esports TV menerapkan sistem WFH, khususnya untuk karyawan magang dengan prioritas karyawan tetap yang boleh berada di lingkungan kantor. Penulis dan beberapa karyawan magang lainnya mengikuti *meeting* harian via aplikasi ZOOM dan hanya datang ke kantor jika karyawan tetap yang bekerja di produksi berhalangan hadir. Selama masa kerja magang, penulis dibimbing oleh Leonardus Eka Erwanto yang merupakan *Senior Studio Executive* dan *Shoutcaster* di Ligagame Esports TV.