

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Perusahaan

2.1.1 Logo Ligagame Esports TV

Gambar 2.1 Logo Ligagame Esports TV



Sumber: ligagame.tv

Saat diwawancarai secara langsung, Editor Senior dan Bendahara Ligagame Esports TV, Gunawan Widjatkiko, menjelaskan bahwa Ligagame Esports TV berdiri pada 2001 yang masih merupakan komunitas untuk *gamers* yang bernama Ligagame sebelum kemudian berganti nama menjadi Ligagame TV dan kemudian setelah meluasnya *Esports* pada tahun 2016, Ligagame TV resmi menambahkan kata Esports dan menjadi Ligagame Esports TV hingga sekarang (personal communication, December 2, 2020).

Logo Ligagame difokuskan menjadi 3 kata besar yakni LIGA, GAME, dan ESPORTS. Kata Ligagame sendiri dibentuk semenjak 2001 dimana Ligagame mengadakan berbagai turnamen atau liga untuk *game* dari berbagai perangkat yang berpusat di Jakarta. Kata *Esports* yang kemudian ditambahkan merupakan wujud perkembangan dunia kompetisi *game* yang selama ini dijalankan Ligagame sejak awal mula didirikan. Lingkaran sebagai bentuk logo dipilih karena Ligagame memiliki paham “dari *gamers* untuk *gamers*” dimana Ligagame hingga saat ini sering mengadakan turnamen tidak hanya untuk tim-tim profesional saja, tetapi turnamen skala komunitas dimana semua orang bisa berpartisipasi (G. Widjatmiko, personal communication, December 2, 2020).

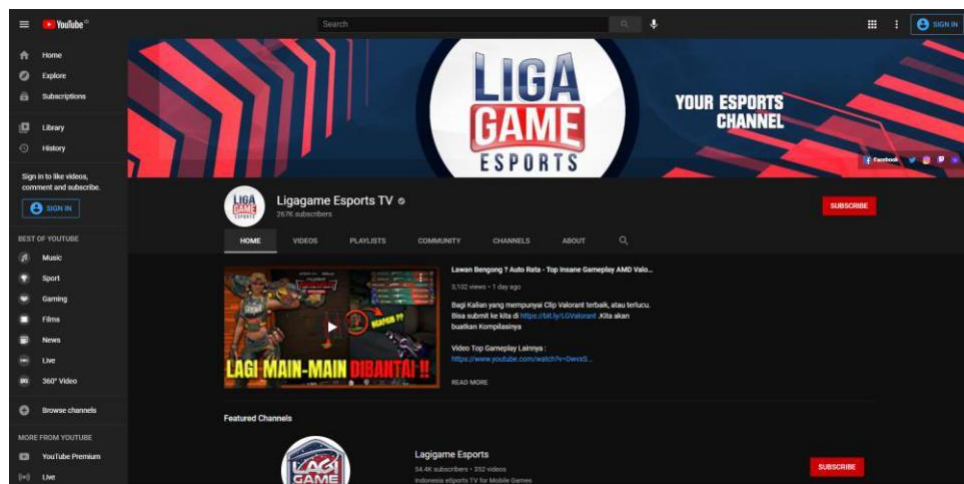
2.1.2 Biodata Ligagame Esports TV

Nama Perusahaan	: PT.Lintas Portal Indonesia (Ligagame Esports TV)
Tanggal Berdiri	: 10 November 2001
Alamat	: Jalan Daan Mogot no.51, Kedoya Utara, Kebon Jeruk, Jakarta Barat, 11520
Situs Web	: www.ligagame.tv
YouTube	: Ligagame Esports TV
Facebook	: Ligagame
Instagram	: @ligagame_tv

2.1.3 Tentang Ligagame Esports TV

Widjatmiko (2020) menyebutkan, Ligagame awal mulanya bergerak sebagai *Event Organizer* dimana Ligagame memfasilitasi lebih dari 100 turnamen baik skala lokal maupun internasional selama 20 tahun terakhir. Ligagame kemudian bergerak di berbagai media sosial untuk mengembangkan penyiaran terkait *Esports* (personal communication, December 2, 2020).

Gambar 2.2 Tampilan Kanal YouTube Ligagame Esports TV



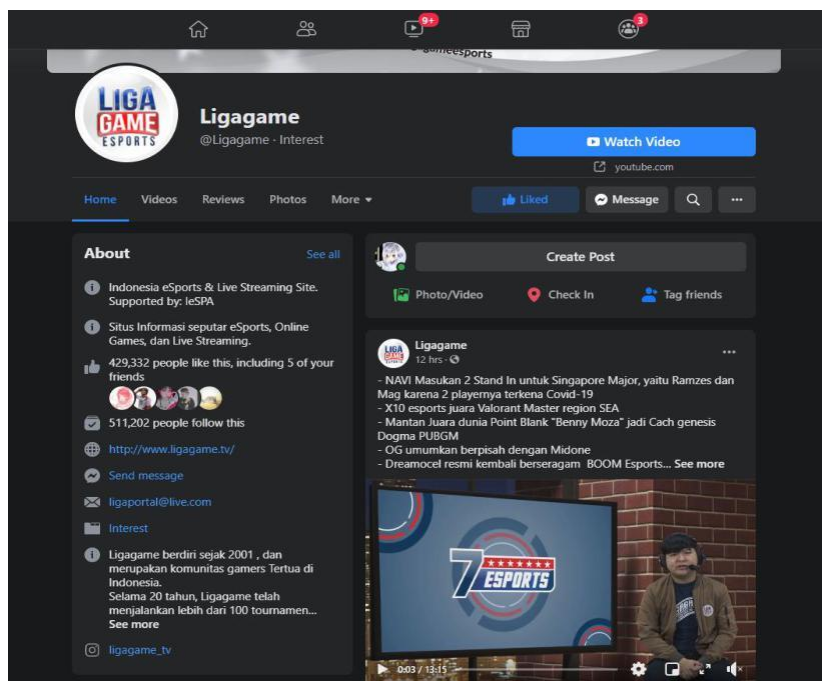
Sumber: youtube/Ligagame Esports TV

Dalam kanal YouTube Ligagame Esports TV, baik dari siaran langsung maupun konten yang disediakan merupakan informasi terkini seputar dunia Esports. Konten-konten seperti klip-klip pertandingan dari siaran langsung, berita sepekan, atau konten interview semuanya rutin diunggah di kanal ini. Konten interview dan berita sepekan yang diunggah oleh Ligagame termasuk

dalam kategori *news entertain* dikarenakan berita dan wawancara yang dilakukan harus sesuai dengan fakta yang ada dan informatif, tetapi juga dikemas dengan menghibur sehingga penonton tidak bosan dan tetap mendapatkan informasi yang disampaikan melalui konten berita tersebut.

Kanal YouTube Ligagame Esports TV juga sudah memiliki verifikasi resmi dari YouTube ditandai dengan tanda centang di samping nama kanalnya. Sampai laporan ini dibuat, Ligagame Esports TV sudah memiliki lebih dari 267.000 *subscribers*. Selain kanal YouTube sebagai sosial media utama, Ligagame juga memiliki Halaman Facebook dan akun Instagram untuk melakukan publikasi dan promosi.

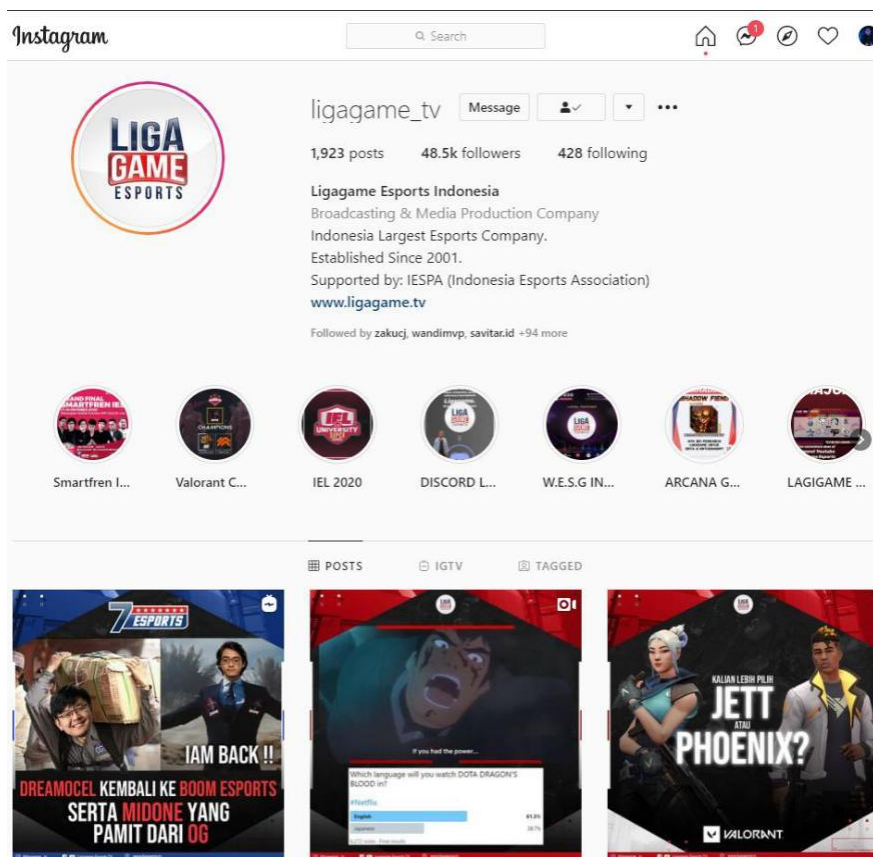
Gambar 2.3 Tampilan Laman Facebook Ligagame



Sumber: facebook.com/Ligagame

Hingga laporan ini dibuat pada 25 Maret 2021, laman Facebook Ligagame sudah disukai oleh 429.332 orang dan diikuti oleh 511,202 orang. Konten-konten yang diunggah di Facebook Ligagame antara lain adalah ulasan dari konten yang diunggah di YouTube agar mengajak orang-orang untuk menonton video lengkapnya di YouTube.

Gambar 2.4 Tampilan Instagram ligagame_tv



Sumber: [instagram.com/ligagame_tv](https://www.instagram.com/ligagame_tv)

Akun Instagram Ligagame umumnya digunakan untuk mengunggah info-info singkat dan terkini sementara Story digunakan untuk mempromosikan siaran yang sedang berlangsung di kanal YouTube Ligagame Esports TV. Hingga 25 Maret 2021, akun instagram @ligagame_tv sudah memiliki lebih dari 48.500 pengikut dan 1,923 unggahan.

Dalam dedikasinya terhadap *Esports*, Eddy Lim selaku owner dari Ligagame Esports TV juga membangun arena *Esports* pertama di Indonesia yang diberi nama Ligagame Esports Arena yang dibuka pada awal tahun 2019. Arena tersebut dibangun untuk mengembangkan kompetisi di Indonesia sekaligus meningkatkan kualitas penyiaran milik Ligagame

Gambar 2.5 Ligagame Esports Arena Saat Acara Nonton Bareng Final

The International 2019



Sumber: facebook.com/ligagame

Ligagame Esports TV juga memanfaatkan Ligagame Esports Arena untuk turnamen-turnamen skala nasional dan internasional. Salah satunya adalah *Indonesia Esports National Championship (IENC) 2019* yang menjadi ajang untuk seleksi atlet *SEA Games 2019* dan *World Electronic Sport Games (WESG) Indonesian Qualifier* yang bekerja sama dengan **AgriMind** dari Malaysia untuk kualifikasi regional Asia Tenggara untuk kejuaraan tingkat dunia.

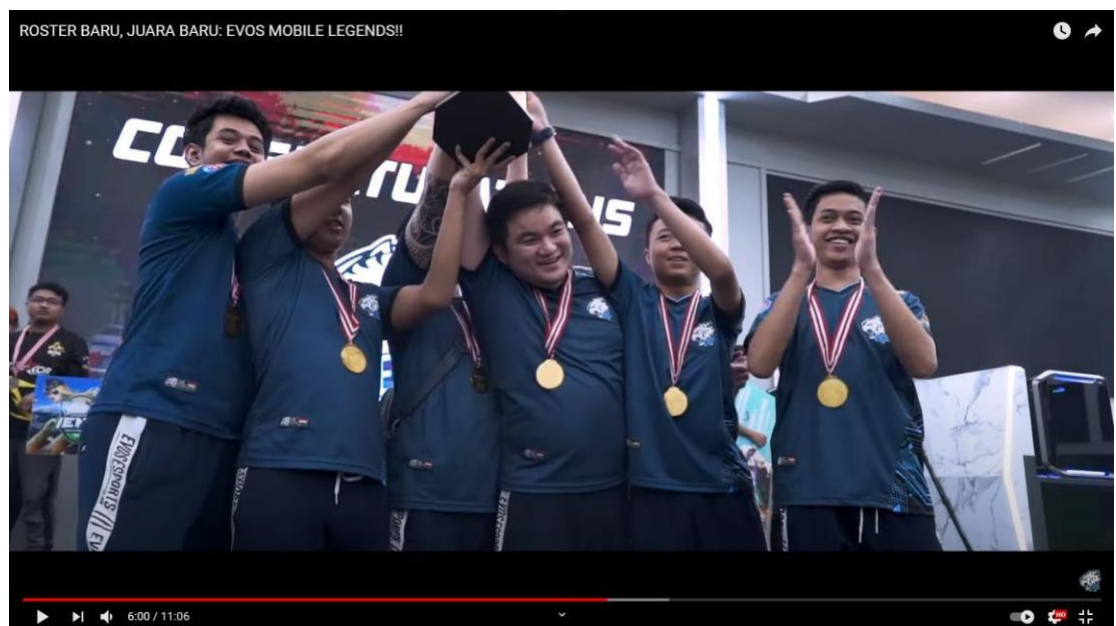
2.1.4 Sejarah Ligagame Esports TV

Dikutip dari situs resmi Ligagame, Ligagame Esports TV pertama kali berdiri pada 10 November 2001 yang didirikan oleh Eddy Lim. Kala itu, Ligagame berdiri untuk mendukung komunitas-komunitas gaming di Indonesia yang kala itu masih kecil. Ligagame bekerjasama dengan developer game dan provider untuk mengadakan turnamen dengan skala komunitas. Pada tahun 2014, dimana internet dan *game online* sudah semakin lazim, Ligagame mendirikan Ligagame Esports Studio yang baru aktif pada tahun 2017 karena kesulitannya perlengkapan dan sponsor yang pada saat itu masih awam dengan *Esports*. Pada tahun 2017, Ligagame mulai membuat konten-konten video seperti interview dengan *player Esports* di Indonesia hingga akhirnya dapat melakukan *live streaming* turnamen yang dilakukan hingga sekarang (Ligagame,2020).

Ligagame kemudian merancang Ligagame Esports Arena pada awal akhir 2017 yang kemudian selesai pada awal tahun 2019 dan menjadi arena

Esports pertama di Indonesia dengan kapabilitas untuk menonton secara langsung di tempat dan berfungsi untuk berbagai gelaran turnamen *Esports* seperti IENC dan WESG yang berlangsung pada tahun 2019.

Gambar 2.6 EVOS Esports Menjadi Juara IENC 2019 Cabang *Mobile Legends* dan Menjadi Wakil Indonesia untuk SEA GAMES 2019



Sumber: youtube/EVOS TV

Tidak hanya turnamen *Esports*, pada Februari 2020, Ligagame Esports Arena menjadi tempat untuk *WORLD BBOY CLASSIC 2020 INDONESIAN QUALIFIER* dimana Ligagame Esports Arena menjadi ajang kualifikasi untuk turnamen BBOY berskala internasional yang disiarkan di kanal Ligagame Esports TV.

Gambar 2.7 Gelaran *WORLD BBOY CLASSIC 2020 INDONESIAN QUALIFIER* di Ligagame Esports Arena



Sumber: youtube/Ligagame Esports TV

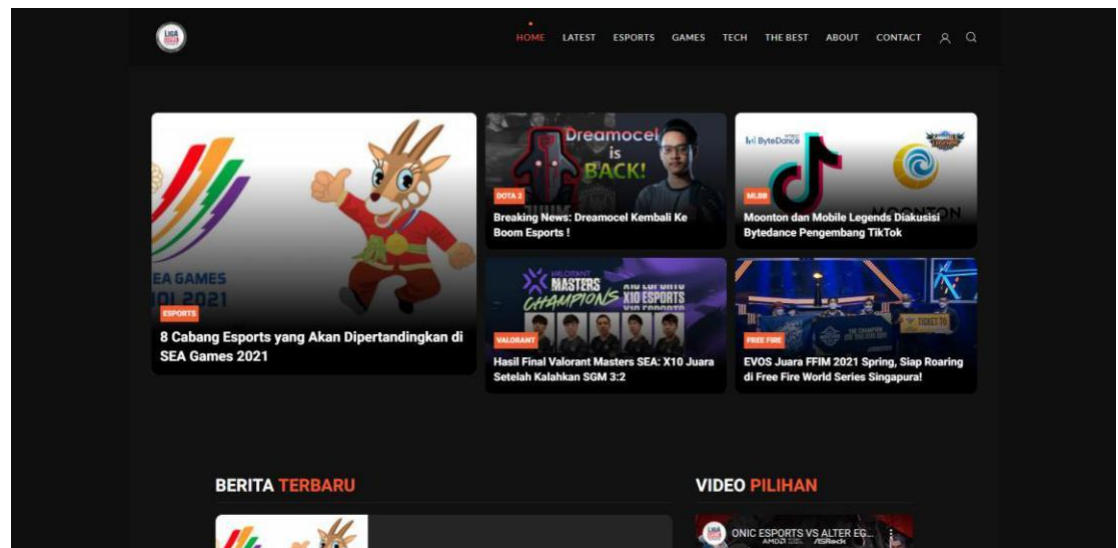
Saat memasuki masa pandemi COVID-19, Ligagame Esports Arena menghentikan segala aktivitasnya meskipun turnamen *Indonesia Esports Series* (IES) tengah berlangsung dan melakukan siaran di Ligagame Esports Studio.

2.1.5 Situs Ligagame Esports TV

Ligagame memiliki situs aktif, yaitu www.ligagame.tv dimana Ligagame secara rutin mengunggah berita terkait *Esports* yang biasa dikerjakan oleh *Talent* maupun *Junior Studio Executive* karena Ligagame Esports TV tidak memiliki reporter secara resmi.

Karyawan di Ligagame Esports TV pada umumnya memiliki *multi-role*, ada yang talent sekaligus writer untuk artikel berita, seperti penulis juga yang merupakan *Junior Studio Executive* sekaligus *Shoutcaster*.

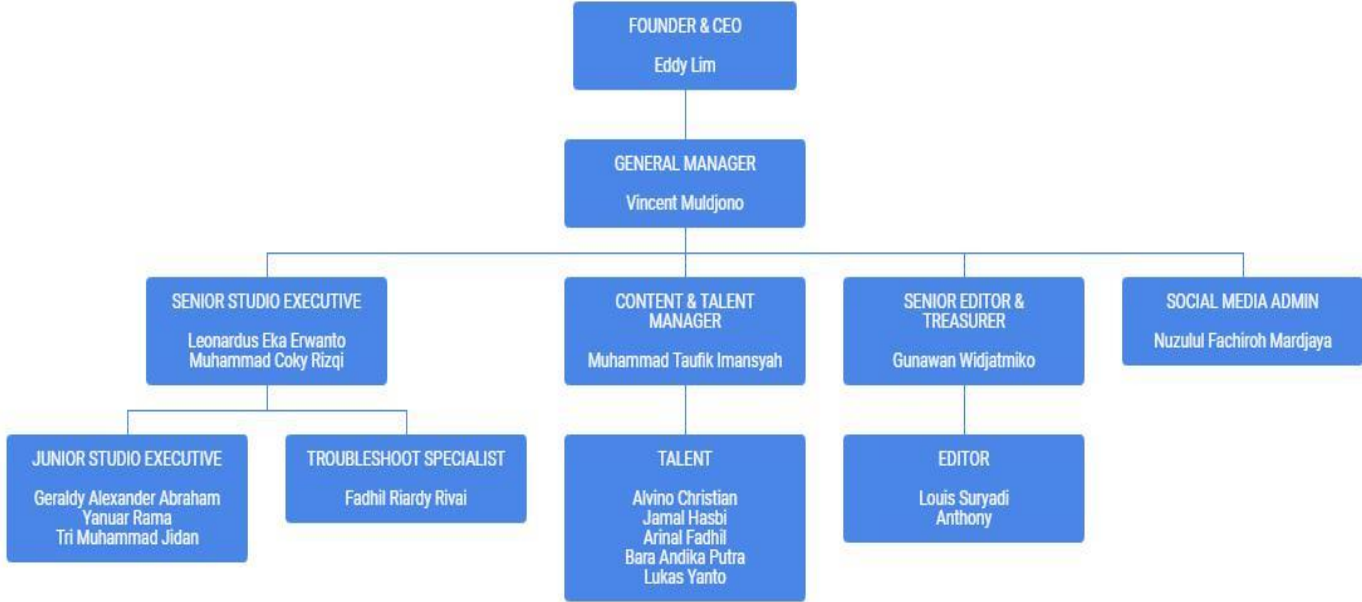
Gambar 2.8 Halaman Utama Situs Ligagame.tv



Sumber: ligagame.tv

2.1.6 Struktur Organisasi Ligagame Esports TV

Bagan 2.1 Struktur Organisasi Ligagame Esports TV



2.2 Ruang Lingkup Kerja Divisi *Studio Production*

Bagan 2.2 Struktur Divisi *Studio Production*



Divisi *Studio Production* terdiri dari 3 bagian pekerjaan:

- a. *Senior Studio Executive* bertugas untuk memastikan semua tampilan yang dibutuhkan saat siaran sudah siap tayang sebelum disiarkan. *Senior Studio Executive* bertugas mengoperasikan *TriCaster* yang berfungsi untuk menayangkan atau mematikan siaran dan memegang kontrol penuh atas siaran langsung.
- b. *Junior Studio Executive* bertugas untuk melakukan persiapan penyiaran dengan program VMix. Dari aplikasi VMix kemudian ditangkap oleh *TriCaster* yang kemudian dicek oleh *Senior Studio Executive* sebelum ditayangkan.
- c. *Troubleshoot Specialist* lebih berfokus kepada pengecekan koneksi internet dan bertugas untuk menangani jika ada permasalahan internet karena berpengaruh kepada siaran langsung yang dilakukan secara *online*.

Kerja divisi *Studio Production* berfokus kepada persiapan penyiaran dan persiapan pembuatan konten. *Junior Studio Executive* akan diberikan pelatihan terhadap penggunaan aplikasi VMix yang kemudian dipadukan dengan *TriCaster* untuk melakukan siaran langsung. Pelatihan aplikasi VMix pada umumnya akan mengajarkan *Junior Studio Executive* tentang pengoperasian terlebih dahulu. *Senior Studio Executive* akan melakukan pengecekan selama siaran langsung. Divisi *Studio Production* bertanggung jawab untuk semua siaran langsung yang dilakukan Ligagame. Divisi *Studio*

Production akan membagi jadwal tugas pada rapat persiapan untuk tugas selama pertandingan berlangsung yang biasa berlangsung 1-2 minggu. Penggunaan aplikasi VMix digunakan untuk menyatukan tampilan pertandingan yang ditangkap oleh komputer yang dioperasikan oleh *observer* dan menggabungkannya dengan desain tampilan siaran yang disebut dengan istilah *asset* yang dibuat oleh tim desain maksimal seminggu sebelum jadwal siaran. *Asset* terdiri dari *lower third, bumper, running text*, dan transisi untuk pindah dari 1 kamera *observer* ke kamera lainnya.

Junior Studio Executive yang sudah terbiasa dalam pengoperasian aplikasi VMix kemudian akan dilatih untuk membuat dan menyatukan *asset* yang akan digunakan dalam penyiaran. *Asset* yang paling umum antara lain nama *talent/caster*, sponsor, dan juga *running text*. Di masa pandemi, aset yang digunakan bertambah yakni *video cam call* dengan pemain yang bertanding. Pada saat siaran langsung, umumnya *Junior Studio Executive* akan mengoperasikan aplikasi VMix sementara *Senior Studio Executive* akan mengoperasikan aplikasi TriCaster yang dilengkapi dengan *switcher*. *Switcher* yang dioperasikan *Senior Studio Executive* berfungsi untuk memastikan tampilan dari program VMix sudah siap untuk disiarkan dan dipadukan dengan kamera studio ataupun kamera *observer*.

Di masa WFH, siaran langsung semakin dikurangi dan Ligagame fokus untuk membuat konten. *Junior Studio Executive* mengikuti *meeting* setiap harinya untuk mengikuti perkembangan tentang turnamen yang akan

dijalankan. *Junior Studio Executive* juga dapat datang ke kantor untuk menggantikan *Senior Studio Executive* sehingga *Senior Studio Executive* mendapat giliran untuk bekerja dari rumah. Penulis beberapa kali datang ke kantor Ligagame pada masa WFH untuk menggantikan *Senior Studio Executive*, penulis juga ditugaskan oleh perusahaan untuk menjadi perwakilan *shoutcaster* untuk salah satu turnamen *Esports* yang diselenggarakan oleh salah satu *event organizer*. Pada masa WFH, penulis dan beberapa karyawan lainnya juga mendapat tugas untuk mengumpulkan informasi terkini seputar dunia *Esports* yang akan dikumpulkan pada saat *meeting* dan kemudian talent akan membuat artikel berdasarkan kumpulan informasi tersebut.