

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Penulis melaksanakan praktik kerja magang di PT.Lintas Portal Indonesia atau lebih tepatnya di Ligagame Esports TV, media yang beroperasi di kanal YouTube ‘Ligagame Esports TV’ dimana khusus menayangkan siaran-siaran Esports. Penulis menduduki jabatan *Junior Studio Executive* saat melaksanakan praktik kerja magang di bawah bimbingan dari Leonardus Eka Erwanto yang menjabat sebagai *Senior Studio Executive* dan juga *shoutcaster* di Ligagame. Penempatan praktik kerja dilakukan oleh Vincent Muldjono selaku General Manager dengan melihat kemampuan dan kesesuaian dengan jurusan perkuliahan yang ditempuh penulis yakni di bidang Jurnalistik dan kemampuan penulis di bidang *broadcasting*.

Dalam praktik kerja magang di Ligagame, penulis mendapat arahan dari Leonardus Eka Erwanto, tetapi juga mengikuti arahan tambahan dari Vincent Muldjono, khususnya jika ada tugas khusus sebagai *shoutcaster* yang mengharuskan penulis tampil di depan kamera menggantikan Talent yang berhalangan hadir. Penulis juga mendapat kesempatan menjadi perwakilan Ligagame sebagai *shoutcaster* dan konsultan produksi untuk turnamen Esports yang diadakan oleh Xela Cyber Arena.

Selama pandemi COVID-19 yang mengharuskan sebagian besar karyawan Work From Home (WFH), karyawan magang mengikuti rapat rutin tiap hari dimana di

rapat tersebut juga dijadwalkan kapan karyawan magang mendapatkan giliran untuk datang ke kantor Ligagame untuk menggantikan tugas karyawan lain sehingga karyawan magang tetap mendapatkan kesempatan bekerja meskipun tidak sebanyak saat sebelum WFH diterapkan.

Seluruh siaran yang telah dilakukan oleh Ligagame dapat dilihat di kanal YouTube 'Ligagame Esports TV'.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Ligagame memberikan 2 jenis tugas kepada *Junior Studio Executive*. Tugas tersebut terdiri atas:

a. Pengoperasian Program VMix

Gambar 3.1 Tampilan Aplikasi VMix



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Junior Studio Executive ditugaskan untuk mempersiapkan hal yang diperlukan dalam pengoperasian program VMix. Persiapan *asset* dan kamera *observer* dilakukan

1 minggu sebelum jadwal siaran dan sudah dipastikan semua *asset* dan tangkapan kamera *observer* dapat berjalan dengan baik. Pengoperasian aplikasi VMix dilakukan dengan berkoordinasi dengan operator alat TriCaster yang dilengkapi dengan *switcher* sebagai pengatur utama untuk menembak siaran langsung.

Gambar 3.2 Senior Studio Executive Bertugas Sebagai Operator TriCaster



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pengoperasian alat TriCaster hanya boleh dilakukan oleh *Senior Studio Executive*. Selain TriCaster dan VMix, kedua operator tersebut juga harus berkoordinasi dengan *observer* pada saat siaran berlangsung. *Observer* yang memiliki tugas serupa dengan kameramen pertandingan. *observer* bertugas mengarahkan kamera sesuai dengan pertandingan yang berlangsung. Ligagame menggunakan 2 komputer Observer untuk semua pertandingan.

Gambar 3.3 Komputer Observer Untuk Pertandingan Game DOTA 2



Sumber: Dokumentasi Pribadi

b. Shoutcaster

Selain penugasan di bagian siaran, penulis juga berkesempatan untuk menjadi *shoutcaster* saat beberapa turnamen. *Shoutcaster* bertugas sebagai komentator yang mengomentari jalannya pertandingan *Esports* yang sedang berlangsung. *Shoutcaster* umumnya terdiri dari 2 orang yang memiliki tugas yang berbeda. *Play-by-Play Shoutcaster* atau *Main-caster* bertugas untuk membawa penonton ikut bersemangat menyaksikan pertandingan menggunakan suara yang lantang dan kalimat yang cepat. Sementara *Co-caster* bertugas untuk memberikan analisis terkait permainan yang sedang berlangsung. Selama masa praktik kerja magang, penulis mendapatkan

kesempatan untuk menjadi *main caster* di beberapa pertandingan yang *Esports* yang disiarkan Ligagame.

Gambar 3.4 Penulis (kanan) Menjadi Shoutcaster Untuk Ajang *Cyberathlete Collegiate Valorant Invitational (CVCI) Indonesia Qualifier 2020*



Sumber: youtube/Ligagame *Esports TV*

Selama masa pandemi COVID-19, penulis dan karyawan magang lainnya diharuskan untuk bekerja dari rumah dengan mengikuti rapat harian yang membahas tentang turnamen yang akan berlangsung serta membahas jadwal untuk rotasi karyawan sesuai arahan dari Vincent Muldjono selaku General Manager.

Tabel 3.1 Daftar Aktivitas Kerja Magang

Minggu ke-	Tugas yang Dilakukan
1 (7 September - 16 September)	1. Pelatihan pengoperasian aplikasi VMix 2. Operator VMix untuk 'Smartfren IES' dan 'CVCI Indonesia Qualifier'
2 (17 September - 25 September)	1. Operator VMix untuk 'CVCI Indonesia Qualifier, Binance PUBG Mobile: Battle of Asia, dan Smartfren IES' 2. Shoutcaster untuk IESF 2020 World Championship
3 (26 September - 4 Oktober)	1. Operator VMix untuk 'Smartfren IES' dan 'CVCI Indonesia Qualifier' 2. Shoutcaster IESF 2020 World Championship
4 (7 Oktober - 15 Oktober)	1. Operator VMix untuk 'CVCI', Binance PUBG Mobile: Battle of Asia, dan Smartfren IES' 2. Pengarah Talent untuk Konten 'LigaCerita'
5 (16 Oktober - 24 Oktober)	1. Operator VMix untuk 'Smartfren IES' 2. Pengarah Talent untuk Konten '7eSports'
6	1. Shoutcaster untuk 'Operation One

(26 Oktober - 6 November)	Championship Valorant Tournament' 2.Pengarah Talent untuk Konten '7eSports'
7 (9 November - 19 November)	1.Operator VMix untuk 'CVCI' 2.Penerapan WFH - Meeting Online
8 (20 November - 2 Desember)	1.Operator VMix untuk 'CVCI' 2.Penerapan WFH - Meeting Online
9 (3 Desember - 7 Desember)	1.Operator VMix untuk 'CVCI' 2.Penerapan WFH - Meeting Online

Selama 60 hari kerja, penulis telah menjalankan tugas sebagai operator aplikasi VMix sebanyak 22 kali, Shoutcaster sebanyak 6 kali, dan terlibat dalam pembuatan 7 konten.

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama penulis melakukan praktik kerja magang di Ligagame, dalam produksi konten maupun produksi untuk siaran langsung, penulis bekerja sama dalam sebuah tim sehingga masing-masing orang dapat fokus di satu pekerjaan. Meskipun demikian, karyawan di Ligagame dituntut untuk bisa menguasai lebih dari 1 peran sehingga bisa menggantikan karyawan lainnya bila berhalangan hadir. Penulis sebagai *Junior Studio Executive* melaksanakan pelatihan singkat untuk alur kerja di Ligagame Esports TV sebelum kemudian dipercaya untuk mengoperasikan program VMix. Pada 2 minggu pertama praktik kerja magang, *Junior Studio Executive* masih didampingi oleh *Senior*

Studio Executive untuk melakukan pengoperasian program VMix sebelum kemudian diijinkan untuk bertugas sendiri. Alur pembelajaran program VMix terdiri dari pengenalan program dengan desain *asset* yang sudah disediakan. *Junior Studio Executive* dilatih untuk menampilkan tampilan studio dan kamera *observer* sesuai dengan arahan waktu *Senior Studio Executive*. Pada pelatihan ini, penulis juga diajari untuk berkoordinasi dengan *observer* dan *Senior Studio Executive* bila ada kendala yang dapat berpengaruh kepada penyiaran. Setelah terbiasa dengan pengoperasian program VMix, *Junior Studio Executive* mulai diajari untuk menggabungkan *asset* dengan tampilan kamera studio dan *observer*. Pada periode ini, *Junior Studio Executive* dilatih untuk bekerja sama dengan tim desain untuk memastikan *asset* yang digunakan sudah tepat. *Junior Studio Executive* melakukan persiapan siaran seminggu sebelum siaran berlangsung. *Asset* yang disediakan kemudian digabungkan dalam satu layar yang kemudian ditampilkan sesuai dengan instruksi *Senior Studio Executive*.

Gambar 3.5 Tampilan Studio dengan *Asset* Lengkap



Sumber: youtube/Ligagame *Esports* TV

Pada gambar di atas, *asset* yang dimasukkan terdiri dari *lower third* yang merupakan tempat untuk menaruh logo turnamen, logo tim, nama pertandingan, running text dan waktu. Selain *lower third*, 3D Background dan meja yang merupakan *virtual set* juga dibuat dan disesuaikan satu minggu sebelum siaran berlangsung. Set dan *asset* yang digunakan akan berbeda untuk tiap turnamen.

Gambar 3.6 Tampilan Pertandingan dengan *Asset* Lengkap



Sumber: youtube/Ligagame *Esports* TV

Dalam pertandingan, *asset* yang digunakan disebut dengan istilah HUD yang dalam gambar di atas terdiri dari kolom untuk sponsor, nama tim, logo tim, dan skor. *Junior Studio Executive* perlu untuk terus mengganti nama tim, logo tim, dan skor pada saat pertandingan berlangsung. Kolom yang dibuat sebelumnya didiskusikan dengan divisi *Studio Production* dengan melihat referensi dari turnamen-turnamen lain. Desain HUD akan dibuat dengan tidak mengganggu tampilan pertandingan agar penonton tidak merasa terganggu dengan desain yang berlebihan.

Junior Studio Executive juga berperan sebagai *shoutcaster* dimana Ligagame mewajibkan seluruh karyawannya memiliki pengalaman di depan kamera.

Shoutcaster atau lebih umum dikenal sebagai komentator pertandingan dibagi menjadi 2 di Ligagame yakni *Main-caster* dan *Co-caster*. *Main-caster* merupakan

komentator yang memiliki tugas lebih banyak untuk berbicara dalam pertandingan. Dengan porsi yang lebih banyak, *main-caster* juga bertugas untuk mengatur tensi pertandingan dan memainkan emosi sesuai dengan jalannya pertandingan. *Main-caster* umumnya bertugas untuk berteriak dan membuat tensi meningkat saat pertandingan sedang sengit dan membahas kondisi pertandingan saat pertandingan berjalan lambat. Menarik atau tidaknya siaran pertandingan biasanya akan ditentukan oleh performa *main-caster* apakah dapat membuat penonton terus menonton hingga akhir.

Sementara *co-caster* bertugas melakukan analisa saat ada kejadian yang terjadi dalam pertandingan dan biasanya *co-caster* memiliki pengetahuan tentang permainan yang jauh lebih dalam sehingga bisa membahas strategi dan tim-tim yang bertanding secara detil. Analisis yang dilakukan bisa bervariasi, mulai dari membahas pemain dari tiap tim, performa tim pada turnamen tersebut, dan juga membahas secara detil bila ada momen yang terjadi saat pertandingan.

Junior Studio Executive ditugaskan sebagai *main-caster* dikarenakan pengetahuan game yang tidak sedalam *co-caster* yang sudah ahli dan berpengalaman di game yang mereka kuasai. Dengan tugas sebagai *shoutcaster*, *Junior Studio Executive* juga mendapatkan informasi mengenai kamera atau momen seperti apa yang pas untuk *shoutcaster* sehingga meningkatkan performa dalam penggunaan program VMix.

Penulis juga mendapatkan tugas tambahan sebagai pengarah *talent* untuk konten. Karena sebagian konten mengharuskan *talent* untuk melakukan narasi

sebagai *host* di depan kamera, penulis membantu *talent* dalam mengarahkan cara penyampaian narasi di depan kamera sesuai yang diajarkan dalam mata kuliah *TV Journalism*.

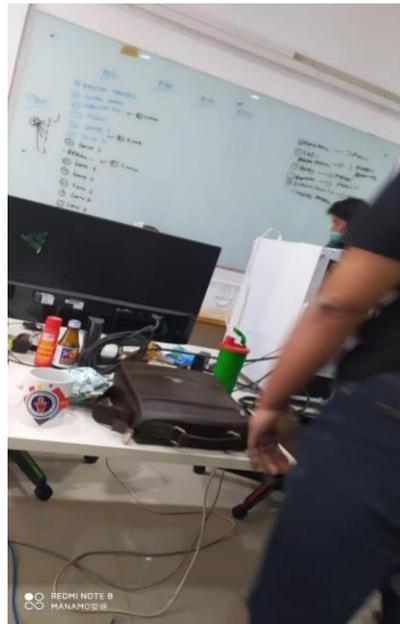
Akademi Televisi Indonesia (n.d.) menjelaskan bahwa tahapan produksi film dan televisi dibagi menjadi tahapan pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Penulis menggunakan pedoman tahapan produksi ini sebagai acuan dalam membuat konten di Ligagame. Berikut penjelasan mengenai tahapan produksi konten di Ligagame dengan acuan tahapan pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

A. Pra Produksi

Dalam tahap produksi konten, penulis bersama divisi konten yang terdiri dari *talent*, editor, kameramen, pengarah *talent*, dan *general manager* sebagai pembimbing mendiskusikan tentang ide konten yang akan dibuat, alur dari konten tersebut, serta materi apa saja yang perlu dikumpulkan untuk pembuatan konten. Sementara untuk produksi siaran langsung, divisi *Studio Production* yang terdiri dari *talent*, *junior studio executive*, *senior studio executive*, *observer*, dan *desainer* mendiskusikan tentang alur turnamen, desain seperti apa yang akan dibuat untuk *bumper*, *lower third*, dan lain sebagainya. Pra produksi untuk konten biasa dilakukan 1 hari sebelum rekaman sementara pra produksi untuk siaran langsung dilakukan minimal 2 minggu hingga 1 bulan sebelum siaran langsung turnamen berlangsung. Divisi konten akan membuat naskah mengenai konten yang akan dibuat dan melakukan pencarian informasi dan wawancara untuk konten berita.

Sementara divisi *Studio Production* akan membahas dengan tim desain terkait turnamen yang akan disiarkan oleh Ligagame. Hal-hal yang dibahas meliputi *game* yang dipertandingkan, sponsor, dan desain *asset* seperti apa yang digunakan. Bila ada permintaan dari sponsor, biasanya desain akan mengikuti permintaan sponsor terkait desain yang akan digunakan. Divisi *Studio Production* akan memberikan masukan dan referensi berdasarkan siaran-siaran lainnya untuk menjadi bahan pertimbangan tim desain. Divisi *Studio Production* juga akan membahas terkait jadwal pertandingan dan jadwal karyawan yang bertugas selama periode turnamen yang biasanya berlangsung 1-2 bulan.

Gambar 3.7 Proses Diskusi Divisi *Studio Production*



Sumber: Dokumentasi pribadi

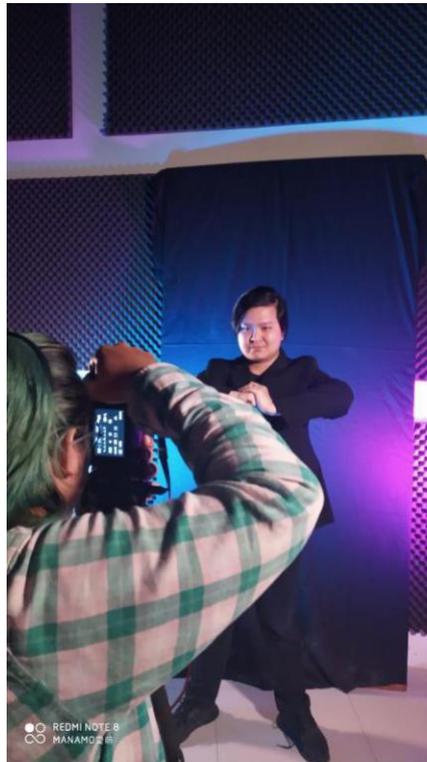
B. Produksi

Tahap produksi bagi divisi *Studio Production* meliputi kerja pada saat siaran langsung dimana *observer*, *Junior Studio Executive*, dan *Senior Studio Executive* sudah melakukan persiapan minimal 3 jam sebelum siaran berlangsung untuk memastikan baik dari *asset* maupun *observer* tidak ada kendala. Siaran langsung dilakukan dengan menghubungkan komputer *observer*, komputer VMix, dan komputer TriCaster untuk menggabungkan aset-aset yang diperlukan dalam siaran langsung. *Talent* berada di studio *green screen* atau arena dalam proses siaran langsung. Saat siaran langsung, karyawan yang bertugas akan dibagi shift berdasarkan hari dikarenakan dalam satu hari siaran bisa mencapai 6-12 jam siaran tanpa henti sehingga karyawan yang bertugas akan digantikan meskipun karyawan yang sudah bertugas juga tetap diwajibkan hadir untuk memantau perkembangan turnamen dan menggantikan karyawan lain yang mungkin berhalangan hadir.

Sementara tahap produksi pembuatan konten dilakukan dengan semua anggota divisi datang untuk melakukan proses rekaman. Proses rekaman dimulai dengan *talent* yang datang melakukan simulasi rekaman yang kemudian diberikan arahan oleh anggota divisi yang lain. Pada periode simulasi ini juga, kameraman mengatur posisi kamera dengan mempertimbangkan pencahayaan, komposisi kamera, dan lain sebagainya. Setelah selesai proses rekaman, seluruh anggota divisi berkumpul dan mengecek hasil rekaman yang

dihadiri oleh editor untuk kemudian memberikan ide dan masukan mengenai proses editing yang akan dilakukan pada proses pasca produksi.

Gambar 3.8 Proses Pembuatan Konten



Sumber: Dokumentasi Pribadi

C. Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi konten, umumnya editor akan mengerjakan hingga selesai. *General manager* yang bertanggung jawab langsung dalam pengecekan hasil editan sebelum mendapatkan izin untuk diunggah di kanal YouTube. Sementara pasca produksi siaran langsung, seluruh tim akan

melakukan rapat untuk evaluasi terkait kendala yang terjadi selama siaran berlangsung untuk kemudian diperbaiki di hari selanjutnya.

3.4 Kendala dan Solusi

Pada praktik kerja magang di Ligagame Esports TV, penulis menemukan beberapa kendala. Berikut kendala serta solusi yang penulis temukan selama praktik kerja magang:

- a. Permasalahan koneksi menjadi masalah utama dalam siaran online dimana koneksi internet terputus dan mengakibatkan siaran tidak dapat dilakukan. Biasanya ketika koneksi terputus saat siaran langsung, kondisi divisi studio akan tetap melakukan siaran seperti tidak terjadi apa-apa sehingga pada saat koneksi sudah kembali, siaran tetap berjalan seperti tanpa ada kendala.
- b. Kendala teknis yang sering terjadi adalah komputer VMix yang sering overload sehingga mati saat siaran dan membutuhkan waktu 1-2 menit untuk menjalankan program tersebut kembali. Operator VMix harus berkoordinasi dengan *Senior Studio Executive* agar tampilan saat siaran langsung tidak ikut mati. *Senior Studio Executive* kemudian mengganti tampilan dengan tayangan studio atau tayangan kamera *observer* secara langsung tanpa ada *asset* sehingga siaran masih bisa tetap berjalan.
- c. Desain *asset* sering juga mengalami perubahan pada saat pertandingan dikarenakan tampilan *game* yang berubah sehingga tim desain harus melakukan perubahan desain secara cepat dan *Junior Studio Executive*

harus mengganti *asset* di program VMix dengan desain yang baru yang tidak jarang berdampak kepada desain-desain lainnya. Seperti penggantian kolom untuk nama tim, ketika ukuran kolom tersebut dirubah, maka ukuran nama tim dan logo tim juga harus dirubah secara manual dan operator VMix harus dengan sigap dan cepat melakukan perbaikan tersebut.

- d. Pada awal praktik kerja magang, jam kerja yang tidak tentu membuat penulis kesulitan untuk menyesuaikan dengan jadwal perkuliahan. Penulis pun berkonsultasi dengan pembimbing dan diberi kelonggaran untuk datang kerja saat tidak ada jadwal perkuliahan dan libur saat ada jadwal perkuliahan.
- e. Jarak tempat kerja menjadi salah satu bagi penulis karena berjarak 1 jam dari penulis tinggal, penulis memiliki kendala jika harus lembur hingga malam hari. Solusi yang diberikan pembimbing adalah agar penulis datang lebih pagi untuk menyelesaikan pekerjaan lebih dahulu.
- f. Pada masa pandemi, penulis beserta karyawan magang lainnya mengalami kendala karena penerapan WFH yang membatasi penulis dan karyawan magang lainnya untuk datang ke kantor sehingga timbul kekhawatiran tidak memenuhi kuota 60 hari kerja. General Manager kemudian memberikan solusi dengan mengadakan rapat harian via ZOOM sehingga karyawan magang bisa tetap melakukan pekerjaan. Karyawan magang juga diberikan jadwal rotasi agar tetap datang ke

kantor untuk bekerja, meskipun tidak sesering saat sebelum WFH diterapkan.