



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Electronic sports atau *esports* merupakan salah satu cabang olahraga yang terbentuk seiring pesatnya perkembangan teknologi di era digital saat ini. *Esports* adalah sebuah istilah yang menggambarkan dunia *video games* yang kompetitif dan terorganisir (Willingham, 2018). Walaupun berbentuk *video games*, *esports* termasuk dalam kategori olahraga karena bersifat kompetitif. Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) menjelaskan *esports* termasuk olahraga karena memiliki 3 unsur dasar, yakni unsur kompetitif sportivitas dan unsur prestasi (Kurniawan, 2021).

Industri *esports* kini semakin berkembang pesat dan menjadi gaya hidup yang melekat di kalangan masyarakat. Perkembangan internet menjadi salah satu faktor penyebab masuknya *esports* di Indonesia. Meski masih tergolong baru jika dibandingkan dengan Amerika Serikat, *esports* sudah mulai tersebar luas di Indonesia seiring dengan berkembangnya infrastruktur yang mendukung kebiasaan masyarakat bermain *game*. Perkembangan *esports* dalam negeri dapat dilihat dari peningkatan jumlah atlet dan tim *esports* setiap tahun. Dilansir dari *merdeka.com* (2021), dari total 274,5 juta *gamers* di Asia Tenggara, Indonesia berkontribusi sekitar 43 persen terhadap jumlah total tersebut.

Faktor perkembangan *esports* di Indonesia juga dapat dilihat dari kompetisi *esports* nasional yang semakin bertambah. *Esports* dijadikan sebagai salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan pada kegiatan olahraga nasional seperti Piala Menpora, Piala Presiden, dan Pekan Olahraga Nasional (PON). Selain itu, *esports* juga pernah masuk dalam pertandingan eksibisi pada SEA Games 2018 yang diselenggarakan di Indonesia.

Melihat perkembangan dan potensi *esports*, pemerintah Indonesia menunjukkan keseriusannya dalam mendukung industri yang masuk sebagai salah satu subsektor ekonomi kreatif ini. *Esports* secara resmi sudah diakui di Indonesia sebagai cabang olahraga prestasi oleh Kementerian Pemuda dan Olahraga

(Kemenpora) bersama Komite Olahraga Nasional (KONI) (Hutauruk, 2020). Beberapa asosiasi *esports* nasional juga dibentuk untuk mendukung ekosistem *esports* yang sedang berkembang, seperti Indonesia Esports Association (IESPA), Federasi Esports Indonesia (FEI), Asosiasi Olahraga Video Game Indonesia (AVGI), dan Pengurus Besar Esports Indonesia (PB ESI).

Industri *esports* membuat Indonesia menjadi salah satu negara di Asia Tenggara yang berpotensi dalam dunia pasar *game*. Pada 2020, industri ini juga telah menyumbang pendapatan negara hingga USD 1,74 miliar atau sekitar Rp24,7 triliun. Selain itu di tahun yang sama, studi dari Newzoo menunjukkan bahwa industri *esports* mengalami kenaikan sebesar 32,7% setiap tahunnya.

Ketika suatu bidang berkembang menjadi industri, maka jurnalisme akan ikut mengembangkan peliputan khas industri tersebut (Mustofa, 2019). Dalam hal bisnis media, industri *games* dan *esports* saat ini sudah mendapatkan tempat dengan munculnya jurnalisme *esports*. Pemberitaan mengenai *esports* atau jurnalisme *esports* kini mulai bermunculan dikarenakan nilai dari industri ini yang begitu besar dan terus mengalami peningkatan setiap tahun.

Saat ini jurnalisme *esports* tidak hanya diberitakan oleh media yang khusus membahas *esports* saja, melainkan juga media oleh *mainstream*. Mustofa (2019) menambahkan bahwa perbedaan antara media *esports* dengan media *mainstream* yang membahas *esports* ada pada level fokus dan dedikasi. Media yang khusus membahas *esports* dapat lebih memberikan wawasan yang mendalam terhadap berbagai aspek di industri *esports*.

Esports ID adalah media yang bergerak sebagai penyedia informasi di bidang *games* khususnya *esports*. Pemilihan praktik kerja magang dengan media *Esports ID* dikarenakan penulis tertarik dan ingin mengetahui lebih tentang jurnalisme *esports*. Selain itu, *Esports ID* juga memiliki reputasi yang baik dan memiliki potensi sebagai salah satu media *esports* di Indonesia.

1.2 Tujuan Kerja Magang

Melalui pelaksanaan program kerja magang yang diselenggarakan oleh Universitas Multimedia Nusantara, penulis memiliki beberapa tujuan yaitu:

- a) Memperoleh pengalaman di bidang jurnalistik khususnya pada media *esports*.
- b) Mengaplikasikan kemampuan dalam bidang jurnalistik yang telah dipelajari selama masa perkuliahan ke dalam dunia kerja.
- c) Memahami proses produksi dalam ruang redaksi.
- d) Memenuhi syarat kelulusan strata satu (S1).

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu

Program kerja magang dilakukan oleh penulis sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan oleh Fakultas Ilmu Komunikasi mengenai periode Program Kerja Magang, yaitu minimal 60 hari kerja. Penulis sudah melaksanakan program kerja magang terhitung sejak 1 September 2021 hingga 1 Desember 2021 sebagai *Content Writer* di *website Esports ID*.

Pihak *Esports ID* memiliki jadwal kerja selama lima hari dalam seminggu yaitu Senin sampai Jumat. Selama menjalani program kerja magang di *Esports ID* penulis diberikan waktu kerja yang fleksibel.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan

Pelaksanaan kerja magang diawali penulis dengan mengirimkan form KM-01 yang berisi profil singkat PT Media Esports Indonesia (*Eports ID*), seperti alamat, nomor telepon perusahaan, dan lain sebagainya. Setelah beberapa hari, penulis mendapatkan persetujuan dari pihak kampus untuk melaksanakan program kerja magang di *Esports ID*. Selanjutnya, penulis mengirimkan *Curriculum Vitae (CV)* dan portofolio ke beberapa alamat *email* media termasuk *Esports ID*.

Setelah itu, penulis mendapat *email* balasan dari media *Esports ID* untuk menentukan jadwal *interview* secara langsung di kantor. Namun, dikarenakan pada saat itu penulis sedang berada di Bangka Belitung akibat kasus pandemi COVID-19 yang sedang meningkat dan tidak ada kuliah tatap

muka, maka penulis mengajukan *interview* secara daring. Pada 30 Agustus 2021, penulis melaksanakan *interview* secara daring dengan Michael Samuel Hutasoit selaku Direktur PT Media Esports Indonesia.

Pada 1 September 2021, penulis diterima sebagai karyawan magang di *Esports ID*. Setelah resmi menjadi karyawan magang, penulis juga mengirimkan KM-02 sebagai surat pengantar kerja magang. Pada tanggal yang sama, pihak *Esports ID* memberikan surat keterangan penerimaan mahasiswa magang untuk dikirim penulis ke pihak kampus.

Kerja magang berjalan selama lebih dari 60 hari kerja dimulai sejak 1 September 2021 hingga 1 Desember 2021. Pada saat magang, penulis ditempatkan sebagai *Content Writer* di *website Esports ID*. Selama masa magang penulis juga mengakses formulir KM-03 sampai KM-07 sebagai syarat pembuatan laporan magang. Selain itu, pada hari libur penulis juga mengerjakan penyusunan laporan kerja magang yang berguna untuk diajukan ke dalam sidang magang.