



### **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.

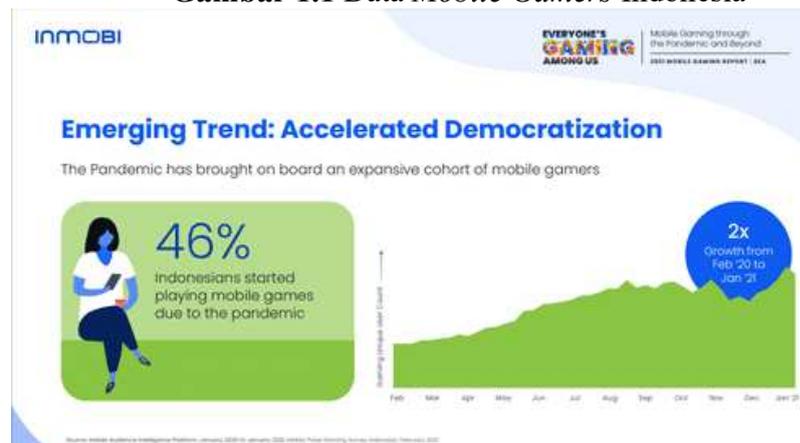
# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Industri *esports* (olahraga elektronik) di Indonesia semakin berkembang setiap tahunnya (Septiyani, 2021). Hal itu tidak lepas dari meningkatnya pemain *games online* di Indonesia sejak pandemi Covid-19 (Yusuf, 2021). Laporan Inmobi mengenai *game mobile* di kala pandemi, menunjukkan jumlah penduduk Indonesia yang mulai terjun ke dunia permainan daring mencapai 46% per Januari 2021, dua kali lipat dari tahun sebelumnya (Inmobi, 2021).

Gambar 1.1 Data *Mobile Gamers* Indonesia



Sumber: Inmobi, 2021

Selain itu, *esports* telah diangkat menjadi cabang olahraga pada beberapa pertandingan olahraga nasional bahkan internasional seperti Asian Games 2018, SEA Games 2019, dan Pekan Olahraga Nasional XX Papua 2021 (Septiyani, 2021). Masuknya olahraga elektronik ke dalam pertandingan olahraga nasional menjadi bukti bahwa masyarakat Indonesia telah banyak menggemari *esports*.

*Esports* dijelaskan dalam situs mpl.id sebagai olahraga elektronik atau permainan yang bersifat kompetitif dan dimainkan oleh pemain profesional (Wirawan, 2021). Wirawan (2021) juga menjelaskan bahwa perkembangan *esports* di Indonesia telah membawa banyak potensi

lapangan kerja yang baru seperti atlet *esports*, *streamer*, *event organizer*, dan lainnya. Salah satu potensi yang semakin marak adalah perusahaan media *esports*.

Media *esports* termasuk ke dalam bentuk media baru, yang membedakan adalah media *esports* hanya memiliki satu topik yaitu seputar olahraga elektronik. Media baru sendiri merupakan pembaharuan dari media massa dengan menggabungkan teknologi informasi dan komunikasi (McQuail, 2010).

Tidak hanya *esports* yang memberikan dampak bagi potensi industri media, industri media pun juga turut memberikan dampak bagi perkembangan *esports*. Mengingat salah satu peran media adalah sebagai forum atau sarana penyebaran informasi kepada *audience* (McQuail, 2010), yang berarti media menjadi perpanjangan tangan dari industri *esports* sehingga dapat mengembangkan industri *esports*.

Media daring di Indonesia kini telah berkembang pesat seiring perkembangan zaman, di mana jumlah pengguna internet di tahun 2021 telah mencapai 202,6 juta pengguna berdasarkan data menurut *We Are Social* (Kemp, 2021). Jumlah tersebut lebih banyak 15,5% dibanding tahun sebelumnya.

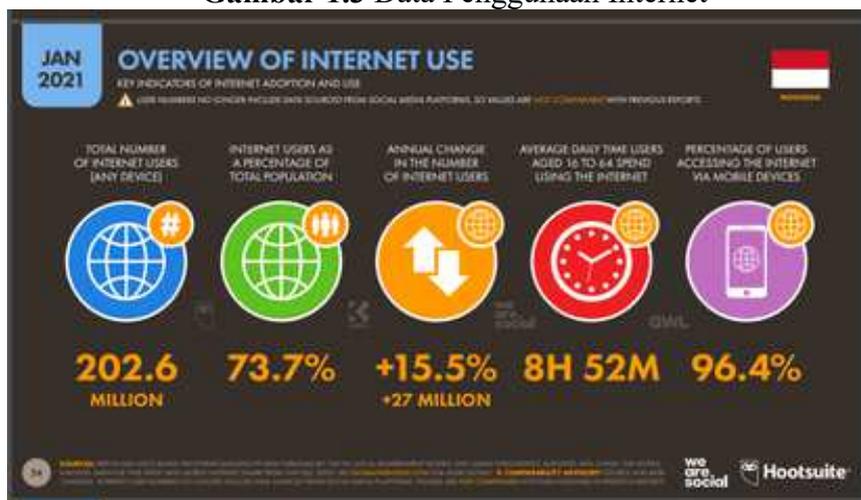
**Gambar 1.2** Data Jumlah Pengguna Internet



Sumber: *We Are Social*, 2021

Tidak hanya jumlah pengguna yang semakin meningkat selama pandemi berlangsung, bahkan rata-rata durasi penggunaan internet masyarakat Indonesia dari data yang sama adalah 8 jam 52 menit. Artinya, sepertiga hari dihabiskan untuk bermain internet. Tentu, ini menjadi peluang besar bagi industri media mengembangkan perusahaan mereka.

**Gambar 1.3** Data Penggunaan Internet



Sumber: *We are Social*, 2021

Salah satu media *esports* yang aktif memberikan informasi mengenai dunia *esports* adalah *Indoesports* yang didirikan sejak tahun 2017. Berita maupun informasi mengenai *trend* di dunia *esports* disajikan melalui dua cara yaitu media sosial (*Instagram @indo.esports*) dan juga situs web ([www.indoesports.com](http://www.indoesports.com)).

Produksi konten pada *website* *Indoesports* dikerjakan oleh para *content writer* yang berada pada divisi media. Sedangkan untuk konten *social media* dikerjakan oleh divisi *social media* yang terdiri atas *social media specialist*, *social media officer*, dan *graphic designer*.

Meski konten untuk masing-masing sarana dibuat oleh divisi berbeda, akan tetapi, beberapa konten dari media sosial akan dimasukkan ke dalam *website*, yang akan dikerjakan oleh *content writer* pada divisi media. Oleh sebab itu, laporan magang ini dibuat untuk mengetahui aktivitas *content writer intern* pada PT *Indoesports Karya Indonesia*.

## 1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Sebagai salah satu mata kuliah wajib dan syarat kelulusan, *intern* atau kerja magang tentu memiliki tujuan. Tujuannya tentu untuk mempersiapkan mahasiswa menjadi lebih kompeten karena dapat mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari selama kuliah di dunia kerja yang sesungguhnya.

Namun, terdapat tujuan lain menurut penulis, berikut adalah beberapa tujuan lain dari program kerja magang, yaitu:

1. Mengetahui peran dan aktivitas *content writer* pada media daring *esports*.
2. Mengetahui strategi seorang *content writer* dalam menulis konten yang menarik.
3. Mempelajari alur kerja *content writer* pada perusahaan media daring.

## 1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

### 1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Program kerja magang pada kurikulum regular memiliki durasi waktu minimal 60 hari kerja atau 3 bulan kalender. Oleh karena itu penulis melakukan kerja magang di PT Indoesports Karya Indonesia terhitung mulai 18 Agustus-18 November 2021, dengan prosedur kerja sebagai berikut:

Hari Kerja Aktif : Senin – Jumat  
Jam Kerja : 10.00-19.00 WIB  
Sistem Kerja : *Hybrid (WFO & WFH)*

Berdasarkan durasi kerja yang dilakukan, program magang yang dijalani oleh pekerja magang telah memenuhi syarat yaitu minimal 60 hari kerja, terhitung setelah formulir KM-02 dikeluarkan oleh Kaprodi.

### 1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Adapun prosedur magang yang dilakukan oleh penulis dalam melaksanakan program ini adalah sebagai berikut:

1. Mencari perusahaan yang membuka lowongan magang dan sesuai dengan peraturan yang diberikan oleh prodi.
2. Mengikuti pembekalan magang untuk angkatan 2018 pada tanggal 2 Agustus 2021.
3. Mengirimkan CV dan Portfolio kepada PT Indoesports Karya Indonesia dan mengisi KM-01 pada 2 Agustus 2021.
4. Mengikuti KRS Semester Ganjil 2021/2022 pada Selasa, 3 Agustus 2021 untuk mengambil mata kuliah *intern*.
5. Mendapatkan balasan *e-mail* dari Indoesports untuk melakukan *interview* pada tanggal 4 Agustus 2021.
6. Mendapatkan surat KM-02 dari Kaprodi untuk bekerja di Indoesports pada 9 Agustus 2021.
7. Mendapatkan jawaban penerimaan magang dari pihak Indoesports pada 16 Agustus 2021 untuk dapat memulai kerja magang di tanggal 18 Agustus 2021.
8. Mengisi KM 03 - 07 sesuai dengan petunjuk yang diberikan.
9. Menjalankan kegiatan magang di perusahaan sesuai dengan prosedur dan kontrak yang telah disepakati.
10. Menyelesaikan laporan magang sesuai arahan dan masukan dosen pembimbing.
11. Mengunggah laporan magang yang telah disetujui untuk mengikuti sidang magang sebagai syarat lulus dari program kerja magang.