



### **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 II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1. Sejarah Singkat Perusahaan

PT Indoesports Karya Indonesia didirikan oleh Michael Lim sejak tahun 2012 di Bogor, Jawa Barat, sebagai perusahaan yang memberikan pelayanan jasa untuk berbagai kegiatan *esports* yang ada di Indonesia seperti jasa aktivasi. Awalnya, pada tahun tersebut, *esports* memang belum terlalu banyak diminati oleh masyarakat Indonesia, sehingga Indoesports didirikan sebagai solusi agar industri olahraga elektronik ini bisa berhasil menguasai pasar Indonesia.

Barulah pada tahun 2017, PT Indoesports Karya Indonesia mulai terjun ke industri media dengan nama yang sama, Indoesports. Media Indoesports sendiri menjadi sarana informasi terkini mengenai *game online* dan *esports* melalui dua cara, yaitu membuat konten di sosial media dan *website* resmi milik Indoesports

**Gambar 2.1** Logo Perusahaan



Sumber: Dokumen Perusahaan, 2021

#### 2.1.1. Visi Perusahaan

Agar menjadi perusahaan yang menguasai industri jasa aktivasi dan media *esports*, PT Indoesports Karya Indonesia memiliki visi yaitu, menjadi mercusuar bagi para pecinta *esports*, khususnya para pemain profesional, organisasi, dan masyarakat umum.

### 2.1.2. Misi Perusahaan

Tercapainya visi perusahaan tentu tidak akan berhasil tanpa adanya misi yang dibawa dalam menjalankan perusahaan tersebut, jadi PT Indoesports Karya Indonesia memiliki misi sebagai berikut:

- a. Menyediakan berita *esports* yang akurat, tepat, dan netral
- b. Membangun ekosistem *esports* yang terintegrasi (pemberitaan, penyelenggaraan, dan komunitas *platform*).

### 2.1.3. Jasa PT Indoesports Karya Indonesia

Sebagai perusahaan di bidang olahraga elektronik atau *esports*, PT Indoesports menyediakan berbagai layanan jasa berupa:

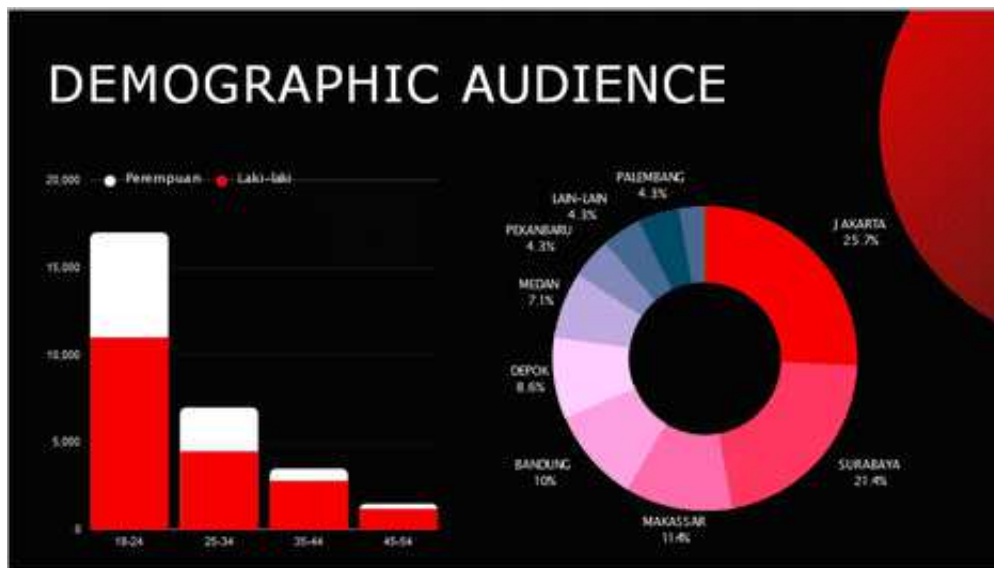
- a. Media Esports, berupa *content creator* dan *publication*, serta *advertorial*.
- b. *Event Organizer*, berupa penyelenggaraan turnamen *esports*, kompetisi profesional, serta *Branding & Activation*.
- c. *Digital Production*, berupa pembuatan *live streaming*, *broadcasting*, *promotion video*, dan *documentary*.
- d. Periklanan, berupa *digital media placement*, *Social Media Ads*, SEM (*Search Engine Marketing*), dan OOH (*Out of Home Ads*)

### 2.1.4. Demografis Audience Indoesports

Adapun, *audience* dari PT Indoesports Karya Indonesia adalah sebagai berikut:

- Jenis Kelamin : Laki-Laki dan Perempuan  
Usia : 18 – 54 tahun  
Geografis : Kota-kota besar di Indonesia  
Psikografis : Minat terhadap *games*, olahraga, teknologi, dan memperhatikan gaya hidup.

Gambar 2.2 Demographic Target Audience



Sumber: Dokumen Perusahaan, 2021

*Audience* dari PT Indoesports Karya Indonesia lebih didominasi oleh jenis kelamin laki-laki meskipun ada perempuan yang tertarik. Selain itu, usia paling banyak yang menjadi *audience* dari Indoesports adalah 18-24 tahun, serta paling ramai di kota Jakarta.

### 2.1.5. Reach Media Indoesports

Indoesports yang telah berdiri selama 4 tahun ini tentu telah memiliki *reach* media atau jumlah *audience* yang cukup tinggi. Berdasarkan data yang diberikan kepada penulis, jumlah *reach* tersebut sebagai berikut:

- Jumlah pengunjung *website* setiap bulan mencapai 185.000 pengunjung.
- Jumlah pengunjung halaman *website* mencapai 260.500 per bulannya.
- Jumlah pengunjung yang mengunjungi *website* kembali berjumlah 26.000 per bulan.
- Jumlah *reach* (likes) media sosial mencapai 2,1 juta per bulan.

- E. *Followers Instagram* aktif atau terhubung secara responsif dengan Indoports mencapai 165,000.
- F. Jumlah *followers* asli sekitar 75.000 pengikut.

**Gambar 2.3** Reach Media Indoports

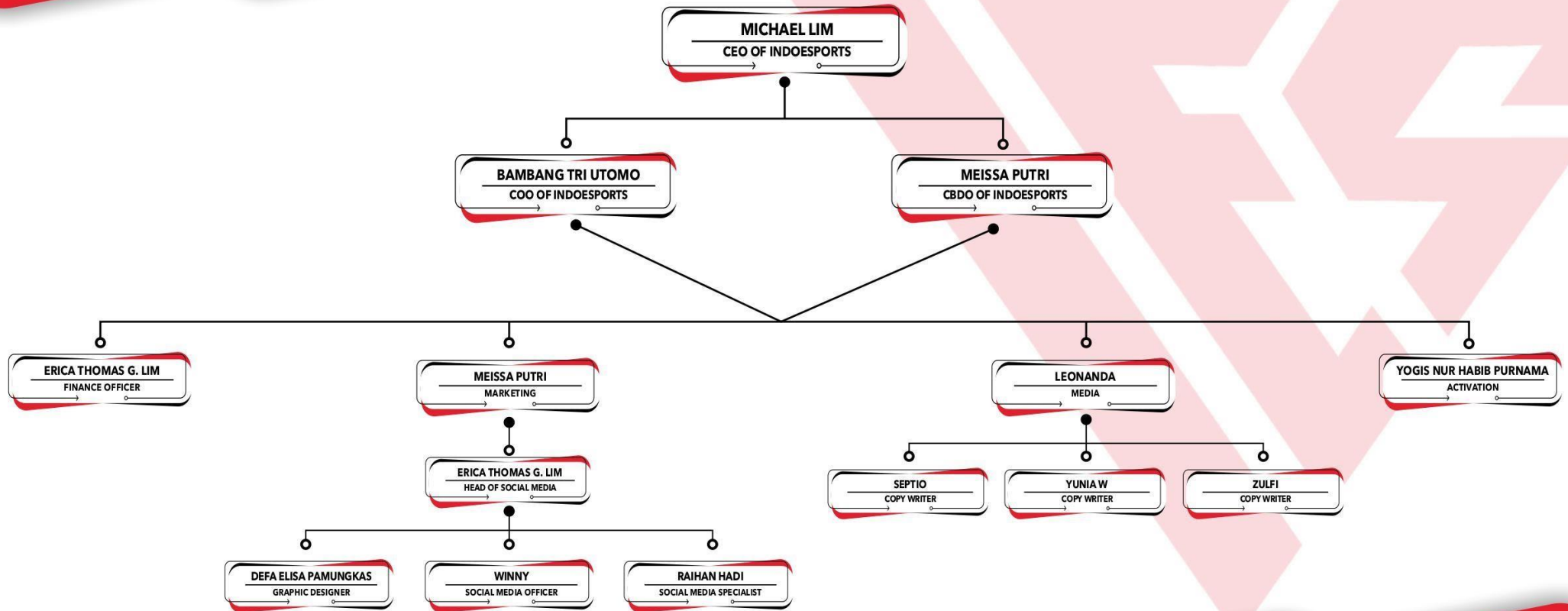


Sumber: Dokumen Perusahaan, 2021

## 2.2. Struktur Organisasi Perusahaan

Berdasarkan Struktur Organisasi PT Indoports Karya Indonesia, Posisi CEO (*Chief Executive Officer*), dipegang sendiri oleh *founder*, Michael Lim. Beliau dibantu oleh Bambang Tri Utomo selaku COO (*Chief Operational Officer*) atau pemimpin operasional perusahaan. Bapak Bambang juga bekerjasama dengan Meissa Putri selaku CBDO (*Chief Business Development Officer*). Ketiga direksi tersebut bertugas untuk mengawasi, mengkoordinasikan, dan menetapkan operasional setiap divisi. Terdapat 4 divisi, yaitu *Finance*, *Marketing*, *Media*, dan *Activation*. Untuk divisi sosial media, berada di bawah naungan divisi *Marketing*. Meski tidak ada garis koordinasi antara divisi media sosial dengan divisi media, namun keduanya memiliki tugas yang sama, yaitu memproduksi konten.

Gambar 2.4 Struktur Organisasi Indoesports Terbaru

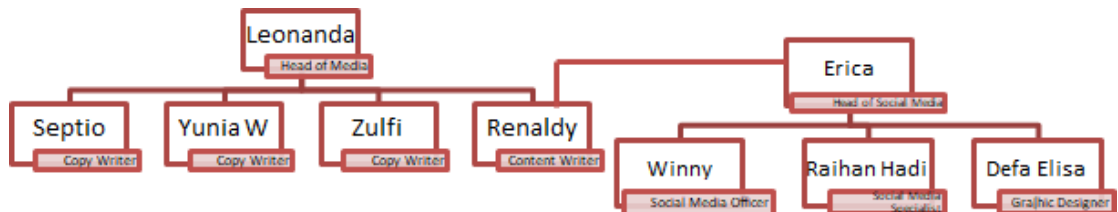


Sumber: Dokumen Perusahaan, 2021

### 2.3. Ruang Lingkup *Content Writer Intern*

Divisi media dan media sosial masing-masing berdiri sendiri pada struktur organisasi PT Indoesports Karya Indonesia.

**Gambar 2.5** Struktur Divisi



Sumber: Data Olahan Laporan Magang, 2021

Divisi media secara umum bertugas untuk memproduksi konten-konten artikel di *website* Indoesports. Oleh sebab itu, divisi media berisikan para *copywriter* dan *content writer*. Posisi *content writer intern* berada pada divisi media, namun secara pekerjaan, posisi tersebut berada di bawah naungan divisi *social media* dan tetap diawasi oleh kepala divisi media.

Jadi, ruang lingkup *content writer intern* berada di bawah dua divisi yaitu divisi media dan divisi media sosial di mana *content writer intern* akan menuliskan konten media sosial sebagai artikel untuk *website* Indoesports. Hasil pekerjaan dari *content writer intern* juga akan diperiksa oleh kepala media sosial lalu disunting dan diunggah oleh kepala media.