

**PERAN *JUNIOR CONTENT CREATOR* DALAM PT. BERMAIN
INDONESIA GEMILANG**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

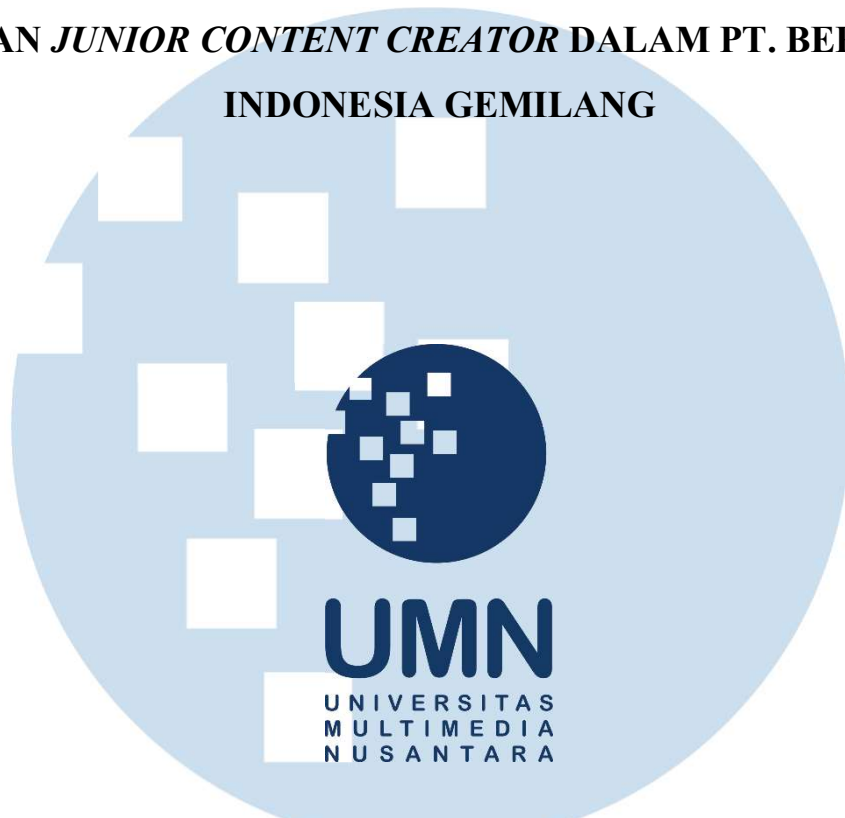
LAPORAN MAGANG

Leoneil Sanjaya

0000023467

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2021**

**PERAN *JUNIOR CONTENT CREATOR* DALAM PT. BERMAIN
INDONESIA GEMILANG**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Seni (S.Sn.)

Leoneil Sanjaya

00000023467

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2021**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Leoneil Sanjaya
NIM 00000023467
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN *CONTENT CREATOR* DALAM PT. BERMAIN INDONESIA
GEMILANG merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan magang maupun karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk magang yang saya tempuh.

Tangerang, 08 November 2021



LEONEIL SANJAYA

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan magang dengan judul
“PERAN *JUNIOR CONTENT CREATOR* DALAM PT. BERMAIN INDONESIA
GEMILANG”

Oleh
Nama : Leoneil Sanjaya
NIM : 0000023467
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 24 November 2021.
Pukul 14.00 s/d 14.30 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



digitally signed by Umi Lestari
Wednesday 25 November 2021
GMT+8 3:29 PM

Umi Lestari, S.S., M.Hum.
066630

Penguji



Natalia Depita, S.Sn., M.Sn.
037265

Mengetahui,
Ketua Program Studi Film

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
025245

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Leoneil Sanjaya

NIM : 00000023467

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

JenisKarya : *~~Tesis/Skripsi~~/Laporan Magang (*coret salah satu)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PERAN *JUNIOR CONTENT CREATOR* DALAM PT. BERMAIN INDONESIA GEMILANG. Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 24 November 2021.

Yang menyatakan,



(Leoneil Sanjaya)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: PERAN *JUNIOR CONTENT CREATOR* DALAM PT. BERMAIN INDONESIA GEMILANG. Penulisan laporan ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Program Studi Film pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan YME yang senantiasa memberikan rahmat-Nya kepada penulis dalam melaksanakan praktik kerja magang dan juga laporan praktik kerja magang.
2. Keluarga penulis yang selama ini selalu mendukung penulis dalam menjalani aktivitasnya sehari-hari dan selalu memfasilitasi penulis hingga pendidikan tertinggi saat ini dan duduk dibangku perkuliahan.
3. Bapak Kus Sudarsono, S.E., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Film atas setiap informasi, sarana prasarana dan arahan yang telah diberikan kepada penulis.
4. Ibu Umi Lestari, S.S., M.Hum. sebagai dosen pembimbing penulis yang telah memberikan bimbingan kepada penulis dalam penyusunan laporan praktik kerja magang.
5. Bapak Farras Afif yang telah menerima penulis untuk mendapat kesempatan melaksanakan praktik kerja magang di PT. Bermain Indonesia gemilang.
6. Selaku Dosen Penguji yang sudah memberikan waktu dan kesempatan untuk penulis menjalani sidang magang kepada penulis.
7. Arya Fachreza, Erick Christian Uyan dan Muhammad Farhan selaku rekan magang yang saling membantu dan membuat proses kerja magang menjadi lancar.

8. Seluruh anggota dan tim dari semua divisi PT. Bermain Indonesia Gemilang yang sudah bisa menerima dan membimbing penulis agar penulis dapat menyelesaikan seluruh kegiatan praktek kerja magang di perusahaan.
9. Serta yang terakhir kepada rekan – rekan, khususnya Khenzie Godeleova dan Chanya Budhiman yang senantiasa memberikan dukungan serta hiburan kepada penulis dalam melaksanakan praktik kerja magang serta penyusunan laporan praktek kerja magang.

Semoga laporan magang ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 24 November 2021.



(Leoneil Sanjaya)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERAN *JUNIOR CONTENT CREATOR* DALAM PT. BERMAIN INDONESIA GEMILANG

Leoneil Sanjaya

ABSTRAK

Dalam kerja magang ini, penulis berperan sebagai *junior content creator* di PT. Bermain Indonesia Gemilang yang bergerak di industri *e-sport*. Selain memang menyukai dunia *e-sport*, alasan penulis memilih bekerja disini karena ingin mempelajari ilmu dan pengalaman yang baru di industri tersebut. Terlebih lagi selama masa pandemi COVID-19 seperti ini, penulis memiliki kendala untuk mencari tempat kerja magang karena banyak hal yang harus diperhatikan. Dalam kerja magang ini tugas penulis sebagai *junior content creator* adalah memproduksi foto dan video yang dipakai untuk menarik target pasar. Video yang dibuat penulis menggunakan tahap-tahap yang ada seperti dalam pembuatan film, mulai dari pra-produksi, produksi hingga pasca produksi. Kendala dalam kerja magang ini adalah karena bekerja secara *WFH (Work From Home)*, penulis menjadi sedikit terhambat dalam berkomunikasi, sehingga ketertarikan penulis dan tim dalam berdiskusi menjadi berkurang. Solusi dari penulis adalah membuat suasana meeting menjadi nyaman, dengan cara *meeting* dibuat menjadi santai dan tidak kaku. Sebab ketika tim susah tidak tertarik dan tidak nyaman dengan topik pembahasan, hasil dari *meeting* akan tidak maksimal. Dari program magang ini, penulis mendapatkan relasi baru dari proses kerja magang di PT. Bermain Indonesia Gemilang. Penulis juga mendapatkan ilmu dan pengalaman dalam bekerja di industri yang baru.

Kata kunci: magang, *content creator*, *e-sport*

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

THE ROLE OF JUNIOR CONTENT CREATOR IN PT. BERMAIN INDONESIA GEMILANG

Leoneil Sanjaya

ABSTRACT

In this internship, the author acts as a junior content creator at PT. Play Indonesia Gemilang which is engaged in the e-sports industry. Besides really liking the world of e-sports, the reason that the author chose to work here is because he wanted to learn new knowledge and experiences in the industry. Moreover, during this time of the COVID-19 pandemic, the author has difficulties in finding an internship place because there are many things that must be considered. In this internship, the author's job as a junior content creator is to produce photos and videos that are used to attract the target market. The videos made by the author use existing stages such as in film making, from pre-production, production to post-production. The obstacle in this internship is that because of working as a WFH (Work From Home), the author becomes a little hampered in communicating, so that the interest of the author and the team in discussing is reduced. The solution from the author is to make the meeting atmosphere comfortable, by making the meeting relaxed and not intense. Because when the team is not interested and uncomfortable with the topic of discussion, the results of the meeting will not be optimal. From this internship program, the author got new relations from the internship process at PT. Playing Indonesia Brilliant. The author also gains knowledge and experience in working in a new industry.

Keywords: internship, content creator, e-sport

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	6
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	8
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	8
3.1.1. Kedudukan	8
3.3.2. Koordinasi.....	8
3.2 Tugas Kerja Magang.....	9
3.3 Uraian Kerja Magang.....	11
3.3.1 Proses Pelaksanaan	11
3.3.1.1 Proses Pelaksanaan Project Team Profile BIG Scythe	11
3.3.1.2 Proses Pelaksanaan Project BIG Battle Arena.....	13
3.3.1.3 Proses Pelaksanaan Project Video <i>Tips and Tricks</i>	19
3.3.1.4 Kendala Project Team Profile BIG Scythe	21

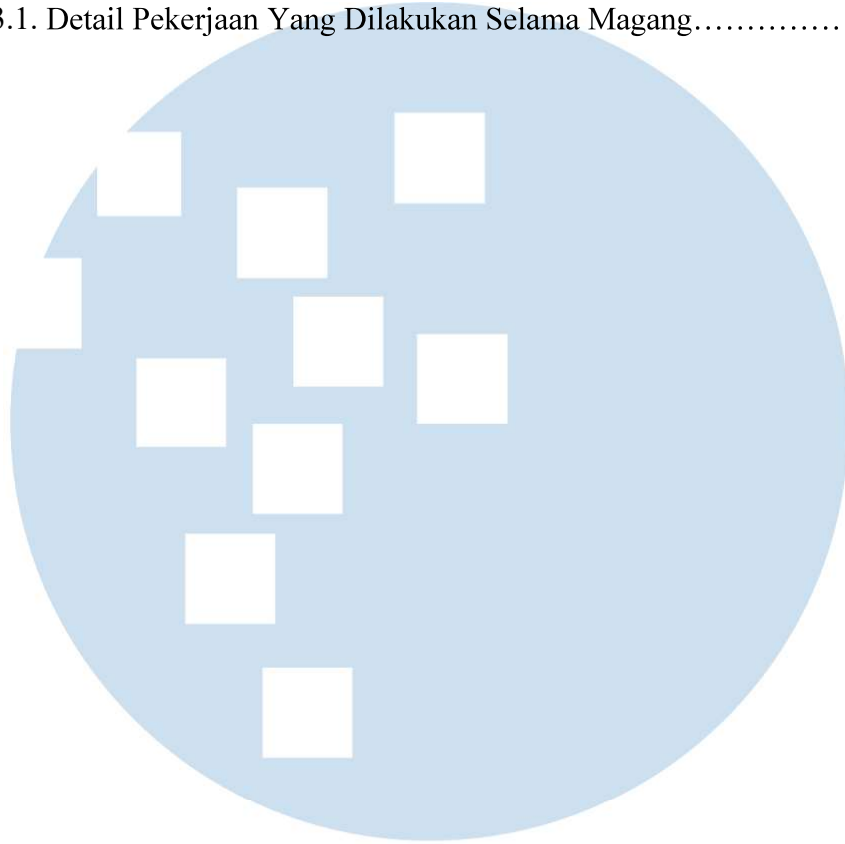
3.3.1.5 Kendala Project BIG Battle Arena.....	22
3.3.1.6 Kendala Project Video <i>Tips and Trick</i>	22
3.3.1.7 Solusi atas Kendala Project Team Profile BIG Scythe.....	23
3.3.1.8 Solusi atas Kendala Project BIG Battle Arena.....	23
3.3.1.9 Solusi atas Kendala Project <i>Video Tips and Trick</i>	24
3.4 Kendala dalam Bekerja di Perusahaan.....	24
3.5 Solusi atas Kendala Bekerja di PT. Bermain Indonesia Gemilang.....	25
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	26
4.1 Simpulan	26
4.2 Saran.....	26
DAFTAR PUSTAKA	29
LAMPIRAN.....	30

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang..... 9



UMMN

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo PT. Bermain Indonesia Gemilang	5
Gambar 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	6
Gambar 3.1. Alur koordinasi 8	8
Gambar 3.2. Moodboard 12	12
Gambar 3.3. Storyboard 12	12
Gambar 3.4. <i>Roughcut</i> Video	13
Gambar 3.5. Struktur Organisasi BIG Battle Arena	14
Gambar 3.6. Sebelum Revisi “ <i>Coming Soon</i> ”	15
Gambar 3.7. Setelah Revisi “ <i>Coming Soon</i> ”	15
Gambar 3.8. <i>Registration Period</i>	16
Gambar 3.9. Desain H-3	17
Gambar 3.10. <i>Post Match Result</i>	18
Gambar 3.11. <i>Instagram Story Match Result</i>	19
Gambar 3.12. Konsep Video <i>Tips and Tricks</i>	20
Gambar 3.13. <i>Moodboard</i>	21
Gambar 3.14. Animasi <i>Player</i>	23

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Curriculum Vitae (CV)	30
Lampiran B. Surat Penerimaan Magang	31
Lampiran C. Surat Pengantar MBKM 01	32
Lampiran D. Kartu MBKM 02	33
Lampiran E. Daily Task MBKM 03	34
Lampiran F. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	41
Lampiran E. Hasil Turnitin	42

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA