

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Stasik (2021) *content creator* adalah profesi yang bertanggung jawab untuk menyediakan informasi dan materi berupa desain grafis, gambar, *video* serta *audio* melalui berbagai media digital. Khusus dalam industri *e-sports*, tugas seorang *content creator* adalah membuat konten kreatif berupa gambar serta video untuk keperluan *team e-sports* yang ada dalam perusahaan. Konten kreatif tersebut dapat berupa *team profile* dan *highlight gameplay*. Mengenai konten *team profile*, ada hal lain yang melekat seperti pengenalan pemain dengan menggunakan gambar animasi karakter *game* menyerupai wajah pemain, tayangan momen terbaik selama bermain, serta cuplikan singkat pertandingan dalam sebuah *tournament*. Sedangkan untuk *gameplay*, hal lain yang melekat adalah tayangan *montage* terbaik ketika bermain, ciri khas yang menjadi pembeda setiap pemain serta karakter dalam *game*.

Berawal dari sebuah ketertarikan penulis terhadap industri *e-sports*, penulis tertarik untuk melakukan praktek kerja magang di perusahaan sebagai *content creator* di perusahaan *e-sports*. Dengan pengetahuan dan pengalaman selama berkuliah di jurusan *film*, penulis berpendapat bahwa tugas-tugas sebagai *content creator* pernah penulis lakukan selama masa perkuliahan. Tugas-tugas tersebut meliputi, pembuatan ide kreatif cerita, fotografi, videografi hingga *editing*. Oleh karena itu, penulis memiliki ketertarikan untuk mendalami secara *professional* profesi sebagai *content creator* di industri yang sedang berkembang yaitu *e-sports*. Hal ini menjadi tantangan baru bagi penulis karena akan menjadi profesi *content creator* di industri *e-sports*.

Dengan latar belakang sebagai penikmat *game online* sejak kecil, penulis ingin ikut mengambil peran dalam proses perkembangan industri *e-sports* khususnya dalam bidang *content creator*. Penulis berpendapat bahwa pada masa pandemi COVID-19 di Indonesia, salah satu industri yang dapat berkembang adalah industri *e-sports*. Hal ini dikarenakan aktifitas yang dikerjakan oleh para

pekerja di industri *e-sports* dapat dilakukan secara *online*. Selain itu, industri *e-sports* juga dapat memberikan hiburan di masa pandemi khususnya bagi masyarakat yang memiliki ketertarikan di dunia *game online*. Atas dasar pemikiran tersebut, penulis memutuskan untuk bekerja di industri *e-sports* karena aktifitas kerja dapat dilakukan secara *online* atau *work from home*. Terlepas dari itu, alasan penulis memilih bekerja di industri *e-sports* adalah karena penulis memiliki pengetahuan dan pemahaman yang baik seputar dunia *e-sports*.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan kerja magang sebagai *content creator* di PT. Bermain Indonesia Gemilang adalah sebagai berikut:

1. Menambah pengalaman dan pengetahuan penulis terhadap produksi konten secara *professional* dalam industri *e-sport*.
2. Menerapkan ilmu pengetahuan *editing* yang penulis dapatkan selama masa perkuliahan.
3. Mengasah kreatifitas serta *softskill* penulis seperti bekerja sama dengan tim, bertanggung jawab atas pekerjaan, dan kedisiplinan dalam bekerja.
4. Memperluas relasi terhadap dunia kerja.
5. Melatih penulis untuk menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi oleh perusahaan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mengirimkan lamaran melalui *email* kepada PT. Bermain Indonesia Gemilang pada tanggal 3 Mei 2021. Dalam *email* lamaran tersebut, telah terlampir *curriculum vitae* (CV), *cover letter* dan *showreel* hasil karya penulis. Kemudian penulis mendapatkan email balasan dari PT. Bermain Indonesia Gemilang pada tanggal 6 Mei 2021 yang berisikan undangan untuk mengikuti program magang serta undangan wawancara daring pada tanggal 7 Mei 2021. Penulis diwawancarai oleh Farras Afif selaku Operations Manager PT. Bermain Indonesia Gemilang pada

tanggal 7 Mei 2021. Penulis dinyatakan diterima oleh Farras Afif setelah wawancara selesai.

Penulis akan melakukan kerja magang dari 2 Juni 2021 – 26 Oktober 2021. Setelah itu, penulis mengirimkan surat pengantar magang dari pihak Universitas Multimedia Nusantara kepada pihak perusahaan pada tanggal 28 Mei 2021. Pada tanggal 31 Mei 2021, penulis menerima *email* balasan dari perusahaan berupa *acceptance letter* berisi informasi penerimaan secara resmi serta keterangan *internship title* sebagai *Junior Content Creator*. Kemudian pada saat itu, penulis segera mengisi data diri penulis serta data perusahaan melalui situs merdeka.umn.ac.id.

Pada hari pertama magang tanggal 2 Juni 2021 secara *work from home*, Farras Afif selaku *Operations Manager* mewajibkan kepada penulis untuk bekerja secara *work from home* pada hari Senin - Jumat, dari pukul 10:00 WIB - 20:00 WIB. Penulis diminta untuk selalu *stand by* terhadap setiap panggilan pekerjaan dalam waktu yang sudah ditentukan oleh perusahaan. Farras Afif juga menyampaikan bahwa tidak menutup kemungkinan bahwa waktu bekerja bisa saja dimulai lebih awal atau diakhiri lebih larut tergantung dengan keadaan dan kebutuhan dari perusahaan.

