

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

PT. Bermain Indonesia Gemilang sendiri merupakan sebuah perusahaan yang berdiri atau berfokus terhadap dunia industri *e-sport*. PT. Bermain Indonesia Gemilang juga dikenal dengan sebuah nama tim *BIG (Brigade Indo Gamer)*. *BIG (Brigade Indo Gamer)* berdiri sebagai komunitas *game* kasual pada tahun 2001 dan sejak itu berkembang menjadi sebuah perusahaan *team esports* dalam negeri. Saat ini, sisi komunitas masih berkembang dan menjadi penghubung bagi 100+ anggota dari seluruh Indonesia. Sudah melahirkan beberapa *player-player* profesional yang berkembang untuk mengikuti berbagai macam kejuaraan ternama mulai bersaing di dalam negeri maupun kancah Internasional.

PT. Bermain Indonesia Gemilang mempunyai misi untuk membangun sebuah organisasi yang bergerak secara profesional. Setiap anggota tim yang masuk ke dalam tim harus berkomitmen untuk bermain secara profesional, namun juga setiap individu harus memiliki *attitude* yang baik, menjaga persaudaraan dan menjunjung tinggi sportifitas. Dengan memiliki berbagai macam tim di setiap divisinya, PT. Bermain Indonesia Gemilang juga tidak ingin ada batasan antara tim lain, serta tidak memandang sebelah mata mengenai *gender*. Dengan *tagline* yang dimiliki yaitu “*DreamBIG*”, PT. Bermain Indonesia Gemilang ingin selalu mengejar dan meraih mimpi-mimpi setiap anggotanya, sebesar apapun mimpi tersebut.

PT. Bermain Indonesia Gemilang yang terfokus terhadap divisi *e-sport* tentu saja memiliki berbagai macam tim divisi *game*, saat ini tim yang dimiliki oleh PT. Bermain Indonesia Gemilang adalah sebagai berikut : *Valorant, PUBG, Mobile Legend*. Untuk divisi *game Valorant* sendiri dibagi lagi menjadi dua tim, yaitu tim *BIG Gaming.id* dan *BIG Scythe*, kemudian divisi *PUBG* memiliki *BIG GRTH* dan divisi *Mobile Legend* memiliki *BIG Asher*. Tidak hanya berfokus terhadap membangun tim divisi *game* secara profesional, PT. Bermain Indonesia Gemilang juga memiliki berbagai macam *creator streamer* hingga *brand ambassador*,

sehingga membuat perusahaan PT. Bermain Indonesia Gemilang semakin luas dikenal banyak orang dengan melahirkan beberapa *streamer-streamer* ternama di setiap *platform-nya*.

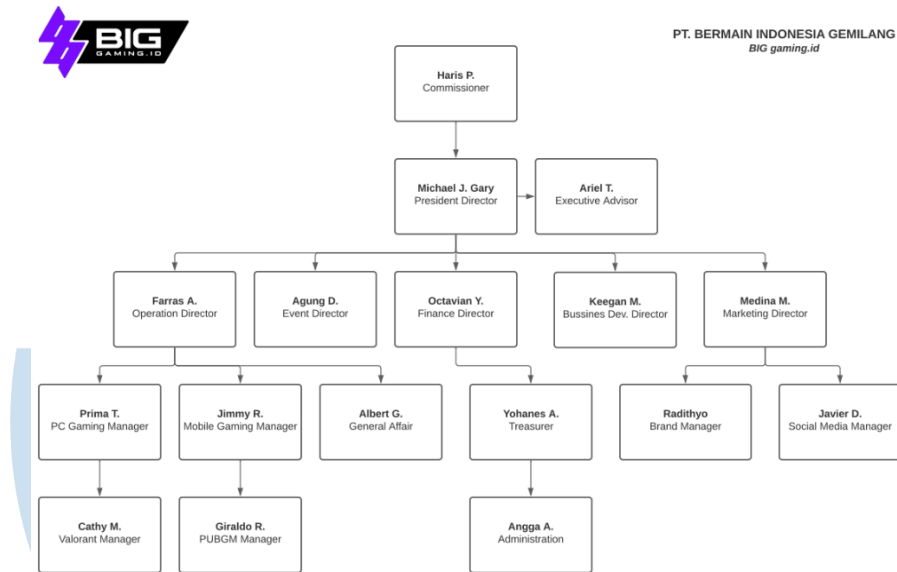
PT. Bermain Indonesia Gemilang juga selalu terlibat ke dalam sebuah *event-event tournament*, mulai dari memiliki *event* tersendiri ataupun *berpartner* dengan tim lainnya. Untuk saat ini PT. Bermain Indonesia Gemilang memiliki sebuah *event* yang nantinya akan diadakan setiap sebulan sekali, yaitu *Big Battle Arena*. Tidak hanya sebuah ajang *event tournament* biasa, tetapi setiap *event-nya* memiliki berbagai macam tema seperti contohnya, *event charity* membagikan makanan kepada masyarakat yang kurang mampu saat bulan puasa dan memberikan masker kepada masyarakat di jalan pada masa pandemi *COVID-19*. Tugas dari penulis dan beberapa rekan lainnya nantinya akan bertanggungjawab secara kreatif mulai dari membuat konten sosial media, melakukan *broadcasting* dan mendesain.



Gambar 2. 1 Logo *Team e-sport BIG*
(sumber: Data Perusahaan)

U M M N
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

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2. 2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan
(sumber: Data Perusahaan)

Pada struktur perusahaan PT. Bermain Indonesia Gemilang bapak Haris Prasetya selaku *commissioner* perusahaan memiliki tingkat teratas dan merupakan salah satu *founder* dari PT. Bermain Indonesia Gemilang. Kemudian dilanjutkan oleh bapak Michael Johan Gary merupakan bagian dari *president director* yang bertanggung jawab atas setiap divisi yang ada dalam organisasi perusahaan dengan dibantu oleh bapak Ariel Tejowijoyo sebagai *executive advisor*. Dibawah *president director* terdapat beberapa divisi yang mendukung kebutuhan lainnya, ada bapak Agung selaku *event director* mengurus setiap kebutuhan *event* yang berlangsung, bapak Octavian sebagai *finance director*, bapak Keegan M. sebagai *bussines development director*, dan bapak Medina Mochdie sebagai *Marketing Director*.

Bapak Farras Afif yang merupakan bagian dari *operation manager* yang memiliki tanggung jawab atas semua operasional yang ada dalam perusahaan, juga bertanggung jawab sebagai pengawas lapangan penulis selama penulis melakukan praktik kerja magang. Penulis di dalam divisi kreatif yang bekerja menjadi *junior content creator* juga berada dibawah tanggung jawab Medina Mochdie, dimana

penulis memiliki *jobdesk* dalam mengerjakan beberapa desain *social media*, *event*, *video team profile*, hingga *sponsorship* maupun *brand ambassador*. Setiap pekerjaan yang dilakukan penulis nantinya akan langsung diawasi Medina Mochdie.

PT. Bermain Indonesia Gemilang yang merupakan sebuah perusahaan bidang *e-sport*, memiliki lingkungan kerja yang sangat *cheerful*, dan kekeluargaan. Karena hampir semua pekerjaannya yang dilakukan secara *work from home* (WFH) oleh penulis maka semuanya dilakukan melalui sebuah aplikasi bernama *discord* selama jam operasional berlangsung dan jam-jam tertentu untuk berkumpul melalui aplikasi *discord* tersebut, mulai dari *meeting*, jam kerja, hingga membahas beberapa hal-hal lainnya. Untuk beberapa bulan belakangan ini sedang berlangsungnya sebuah pengerjaan *gaming house*, penulis nantinya akan ditempatkan dan dipekerjakan secara offline ketika pengerjaan *gaming house* tersebut selesai.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA