

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia *e-sport* sendiri bisa dibilang sedang berada pada puncak-puncaknya. Beberapa pengembang gim yang sebelumnya berfokus pada gim luring, mulai bergeser dan memodifikasi supaya gim mereka dapat dipertandingkan secara kompetitif. Sebut saja Amerika Serikat yang sudah memiliki liga tersendiri, di mana para atlet di dalamnya digaji sama rata dengan atlet olahraga lain. Antusiasme ini pun juga ikut masuk ke Indonesia melalui semakin maraknya warnet meningkatnya kualitas penyedia layanan internet. Menurut Pangestu (2020), *e-sport* di Indonesia secara resmi dipertandingkan di tahun 1999 oleh Liga Game. Gim yang dipertandingkan saat itu adalah *Quake II* dan *Starcraft*. Semenjak saat itu, *e-sport* terus berkembang di Indonesia dan puncaknya adalah ketika *e-sport* menjadi salah satu cabang olahraga yang resmi dipertandingkan di pagelaran Asian Games 2018.

Claire Diaz-Ortiz (2020) dalam bukunya yang berjudul *Social Media Success For Every Brand*, mengutip formula kesuksesan di sosial media yang dikemukakan oleh Donald Miller, CEO dari StoryBrand. Formula yang disebut sebagai *StoryBrand 7-Part Framework* atau SB7 Framework berfokus pada cara memikat audiens terhadap sosial media. Formula ini telah digunakan berbagai perusahaan besar dan telah terbukti berhasil. Donald menjelaskan bahwa sosial media harus mampu menggunakan 7 prinsip yang bisa menciptakan cerita yang menarik bagi pelanggan, yaitu:

1. Pelanggan adalah pahlawanmu, bukan *brand*.
2. Perusahaan biasa menjual solusi untuk masalah eksternal, tetapi pelanggan selalu membeli solusi untuk masalah internal
3. Pelanggan tidak mencari pahlawan lain, tetapi pelanggan mencari arahan
4. Pelanggan percaya seorang pemandu yang punya rencana

5. Pelanggan tidak akan bertindak kecuali mereka diminta untuk bertindak
6. Semua manusia selalu berusaha menghindari akhir yang tragis
7. Jangan berasumsi terhadap bagaimana orang mengerti *brand* tetapi beri tahu mereka.

Penulis sendiri memiliki ketertarikan yang sangat tinggi dengan perkembangan dunia digital, serta bermain gim merupakan salah satu hobi penulis. Penulis juga melakukan riset terhadap konten yang sudah dibuat oleh NXL E-sports dan merasa tertarik untuk bisa mengembangkan kualitas konten menjadi lebih baik dan *out of the box*. Dari beberapa perusahaan, akhirnya penulis mempertimbangkan memilih NXL E-sports karena sesuai dengan minat penulis dan uraian pekerjaannya juga cukup tepat bagi penulis untuk menerapkan apa yang selama ini penulis dapatkan di perkuliahan. Penulis juga memandang bahwa di era pandemi ini, tren *online* gim juga pasti akan terus meningkat. Seiring dengan peningkatan tersebut, kebutuhan konten para perusahaan yang bergelut di industri gim juga pasti akan meningkat.

Di masa pandemi, NXL E-sports tidak berhenti membuat berbagai konten di sosial medianya mulai dari Youtube sampai Tiktok. Oleh karena itu, penulis akhirnya memutuskan untuk melamar di NXL E-sports divisi kreatif. Penulis melaksanakan kerja magang di NXL E-sports sebagai tim kreatif. Jabatan penulis menyesuaikan dengan ketersediaan pegawai lain dan konten yang dibuat. Penulis menjadi *scriptwriter* dan menentukan konsep konten. Penulis juga mengatur tata kamera sebagai *videographer*, dan penulis juga beberapa kali diminta bantuan sebagai *editor* untuk menyunting konten sebelum diunggah.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan penulis melaksanakan kerja magang di NXL E-sports selama lebih kurang 6 bulan adalah sebagai berikut:

1. Mempraktikkan materi yang selama ini didapat selama perkuliahan, untuk diterapkan langsung di industri
2. Memperluas koneksi penulis untuk memperbesar peluang mendapat kerja setelah lulus
3. Memahami alur kerja tim kreatif yang bekerja di industri bidang *e-sport*
4. Menambah pengalaman bekerja di tim kreatif non *feature film*
5. Melengkapi syarat kelulusan penulis

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam ketentuan magang merdeka track 2, penulis diharuskan untuk memenuhi waktu kerja selama 800 jam. Penulis memulai kegiatan magang sejak 2 Agustus 2021 dan perkiraan 6 bulan ke depannya adalah berakhir di awal Januari 2022. Penulis sudah berdiskusi langsung dengan pemilik dari perusahaan NXL E-sports dan telah mencapai persetujuan bahwa kerja magang tidak akan dilaksanakan sepenuhnya secara luring atau biasa disebut WFO (*Work from Office*) dan tidak juga sepenuhnya daring atau WFH (*Work from Home*). Penulis sendiri diperbolehkan mengeksekusi pekerjaan penulis dari rumah, tetapi juga diharapkan terus berkomunikasi dengan tim kreatif supaya bisa menentukan waktu yang tepat untuk WFO. Biasanya ketika WFO, penulis dan tim kreatif sudah merencanakan konsep konten yang akan direkam pada hari itu. Ada 2 lokasi yang digunakan tim kreatif untuk membuat konten yaitu NXL E-Sports Center yang berlokasi di The Breeze Mall L.67D BSD Green Office Park BSD City, Tangerang dan Gaming House NXL E-sports di Cluster Illustria D1 no.33, Tangerang.

Penulis tidak secara spesifik ditargetkan untuk membuat konten tertentu. Biasanya penulis dan tim kreatif hanya diingatkan agar sosial media NXL E-sports tidak kosong dan selalu terisi konten. Penulis juga diberikan beberapa batasan dalam membuat konten yang biasanya terkait dengan sponsor, merek, dan kontrak yang menyangkut NXL E-sports. Dari hasil diskusi dengan tim kreatif, akhirnya penulis dan tim kreatif setuju untuk menetapkan bahwa *shooting* dilaksanakan seminggu sekali pada hari Selasa. Biasanya di luar hari Selasa, penulis juga

mendapat pekerjaan tambahan untuk mendukung konten seperti membuat aset-aset. Proses *shooting* juga harus melalui protokol kesehatan yang ketat, dan biasa berjalan dari pukul 13.00 WIB sampai 21.00 WIB. Penulis dan tim kreatif mengusahakan supaya mendapat konten sebanyak mungkin yang nanti hanya tinggal disunting ketika WFH.

Selain konten, di masa pelaksanaan magang penulis juga sedang berlangsung FFML. FFML atau *Free Fire Master League* adalah turnamen akbar gim *Free Fire* dan kebetulan NXL E-sports juga mengirim wakil di turnamen tersebut. Keterlibatan NXL E-sports dalam turnamen ini membuat penulis *standby* di waktu *weekend* ketika mereka bertanding karena keharusan untuk langsung merekam, menyunting, dan mengunggah *highlight* dari performa mereka di turnamen