BAB 2
GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

NXL E-sports adalah perusahaan *esports entertainment* yang berdedikasi untuk menumbuhkan basis penggemar *esports* baru, memenangkan kejuaraan, dan menyediakan hiburan, nilai, dan layanan yang baik. NXL E-sports sendiri berfokus untuk mencapai targetnya dengan beberapa nilai utama yaitu hormat pada satu sama lain, berkomitmen pada mutu tinggi, dan mengutamakan kualitas di dalam segala hal yang ditekuni. Untuk mencapai tujuannya, NXL E-sports sudah berpengalaman dalam membangun tim untuk mengikuti berbagai kompetisi di berbagai gim yang berbeda. Per tahun 2021, NXL E-sports membagi tim *esports* nya menjadi beberapa divisi yakni *Free Fire, Valorant,* dan *Hearthstone & Legends of Runeterra*.

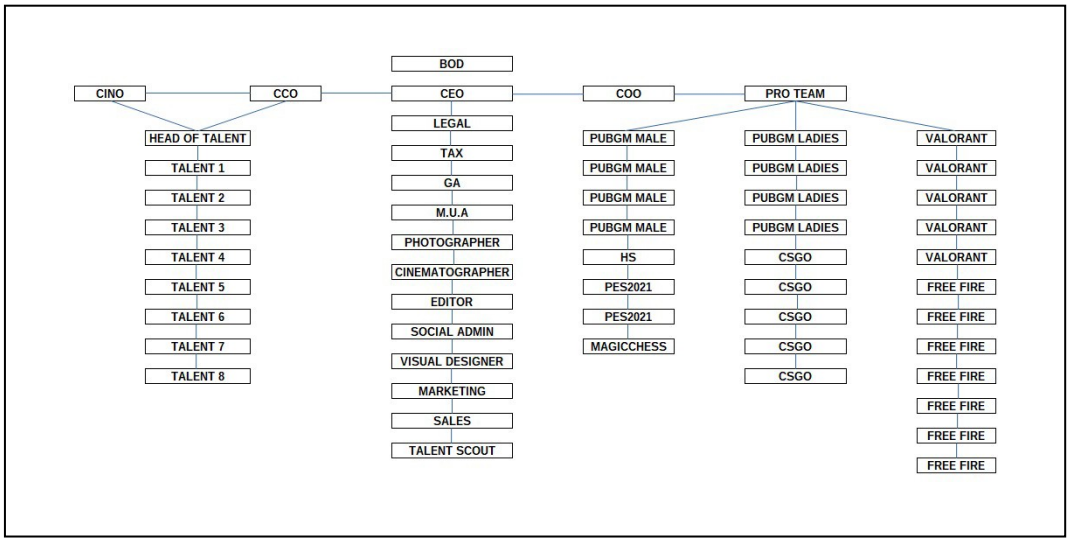
Gambar 1.1 Logo NXL E-sports Team
(sumber: Website NXL E-sports, 2021)

NXL E-sports awalnya dibentuk oleh Richard Permana pada tahun 2005. Richard dan teman-teman warnetnya pada saat itu memiliki jiwa kompetitif tinggi yang kemudian mendorong mereka untuk menciptakan tim professional yang siap tanding. Tim NXL E-sports akhirnya bermain di turnamen pertama mereka yaitu WCG 2005 atau *World Cyber Games* 2005 di divisi *Counter-Strike: Source*. Semenjak partisipasinya di tahun 2005, NXL E-sports terus berkomitmen untuk ikut dalam ajang-ajang besar berikutnya. NXL E-sports berhasil mendapat posisi kedua di WCG 2006 *Indonesia Road to Italy*, menjadi perwakilan Indonesia dan menjuarai WCG 2008 *Indonesia Road to Germany*, serta menjadi jawara dalam

berbagai turnamen seperti *Asian Cyber Games China* di tahun 2013, dan *BenQ Asia Cup 2014 Kuala Lumpur*.

Saat ini, NXL E-sports terus berupaya mengembangkan dunia *e-sports enterainment* di Indonesia. Salah satunya adalah dengan terus menjaga konsistensinya dalam keikutsertaan di turnamen-turnamen besar. Selain itu, NXL E-sports juga berfokus untuk mengembangkan karir anak muda yang memiliki hobi bermain gim supaya bisa dibawa ke jenjang yang lebih serius sebagai karir.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 1.2 Struktur Organisasi NXL E-sports
(sumber: Aset Perusahaan, 2021)

Dalam bagan di atas, penulis berada di departemen kreatif meliputi posisi *editor*. Penulis bertanggung jawab pada kepala tim kreatif untuk menyampaikan konsep yang diinginkan untuk hari H. Sesekali, penulis juga berkomunikasi langsung dengan CEO mengenai proses kerja dan konten apa yang diharapkan oleh CEO. Untuk *talent*, selama magang ini penulis berinteraksi langsung dengan*talent* divisi *Free Fire* yang totalnya berjumlah 5 pemain dengan 1 manajer tambahan. Untuk masalah *talent*, biasa penulis berkonsultasi langsung dengan manajer pemain untuk menyampaikan informasi mengenai *shooting*.