

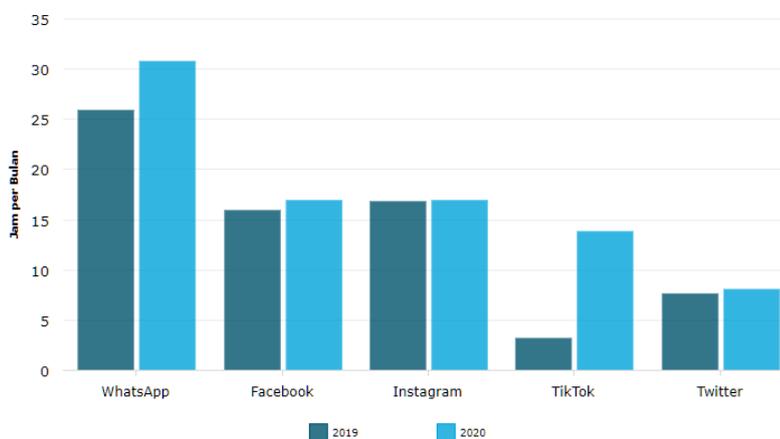
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa pandemi ini, terjadi sebuah peningkatan akan kebutuhan hiburan secara online. Aktivitas - aktivitas yang biasa dilakukan secara offline menjadi terbatas, sehingga orang-orang mulai mengalihkan pandangan mereka kepada sosial media serta *E-Sports* sebagai sumber hiburan mereka. *E-Sports* merupakan sebuah cabang olahraga elektronik yang mempertandingkan pemain-pemain professional dengan genre, RTS, *shooter*, dsb. Sementara itu media sosial merupakan sebuah media yang memungkinkan penggunanya untuk berinteraksi satu sama lain secara virtual. Pada tahun 2021 sendiri, Indonesia menyumbang sebanyak 43% dari 274,5 juta *gamers* yang terdapat di Asia Tenggara dan sebuah data yang diperoleh dari IESPL menunjukkan traffic yang naik sebanyak 60% selama masa pandemi.

Tak hanya dari segi *E-Sports*, sosial media juga melihat perkembangan selama masa pandemi ini. Salah satu dari sosial media ini merupakan TikTok, yang melihat sebuah perkembangan sebanyak 23% dari waktu penggunaannya.



Gambar 1.1 Grafik Penggunaan Media Sosial

Sumber: databoks.katadata.co.id

Dapat terlihat dari tabel ini bahwa TikTok, memiliki peningkatan waktu penggunaan yang sangat pesat jika dibandingkan dengan tahun 2019.

Penulis memilih PT. NXL Esports Indonesia sebagai tempat kerja magang. Hal ini dikarenakan penulis memiliki pengetahuan yang cukup dalam mengenai E-sports dan tertarik untuk ikut serta dalam mengembangkan platform media sosial dari NXL. Khususnya pada platform TikTok, dimana NXL baru saja membuka akun official mereka dalam platform tersebut. Pada perusahaan ini, penulis bekerja sebagai cinematografer, editor dan *asset creator* untuk *motion graphic*. Penulis yakin melalui karya *editing*, penulis dapat turut serta mengembangkan platform TikTok untuk NXL.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan Tujuan kerja magang dari penulis adalah sebagai berikut:

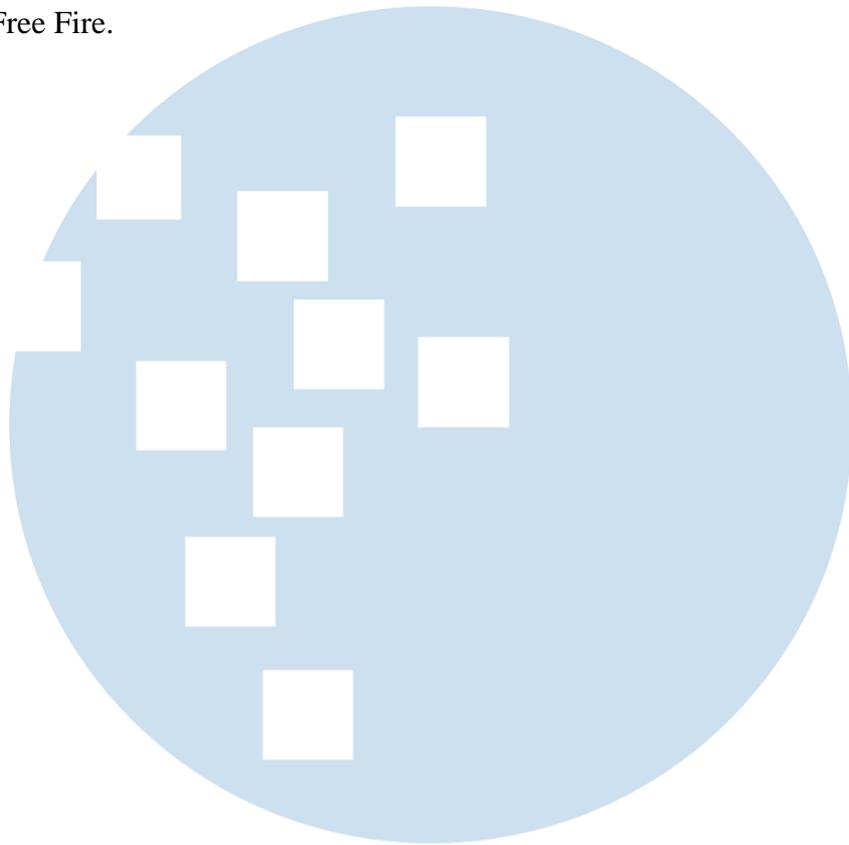
1. Memperoleh pengalaman bekerja di sebuah perusahaan yang berfokus pada content creation
2. Membuat portfolio yang baik selama proses kerja magang.
3. Memperoleh koneksi sebanyak mungkin selama proses kerja magang.
4. Menerapkan skill-skill *editing* yang telah dipelajari selama di UMN.
5. Mempelajari workflow content creation dari salah satu team E-Sports di Indonesia
6. Mengenali dunia E-Sports Indonesia secara lebih dalam
7. Sebagai salah satu syarat kelulusan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kegiatan proses kerja magang ini penulis laksanakan dari tanggal 24 Juni 2021 sampai dengan 24 Desember 2021 apabila tidak terjadi perpanjangan waktu. Untuk kehadiran kerja, penulis memiliki jadwal untuk shooting 1 kali selama satu minggu (WFO) dan sisa dari minggu tersebut digunakan untuk mengedit konten-konten yang diambil selama shooting 1 hari tersebut.

Untuk saat ini, penulis diberikan tanggung jawab untuk mengembangkan platform media sosial TikTok dari NXL dan bertanggung jawab untuk membuat konten bersama dengan senior dalam T

eam NXL. Konten ini bertujuan untuk mempromosikan salah satu divisi NXL yaitu divisi Free Fire.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA