

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game Online merupakan salah satu bentuk hasil dari adanya perkembangan teknologi yang pesat. Bisa dikatakan hampir semua orang pasti mengetahui bahkan mengaskses *Game Online*. Permainan *Game Online* ini lebih banyak diminati oleh orang-orang dikarenakan bisa bermain bersamaan tidak terhalang jarak sekalipun seperti *Game Offline*. Dikarenakan bisa dimainkan bersamaan itulah yang menimbulkan munculnya ide perlombaan di dalam permainan tersebut. Inovasi perlombaan *Game Online* pertama kali terdapat pada tahun 1970-an melalui *game arcade* yang dicetuskan oleh Robert V. Dvorak dan William A.

Di Indonesia, kompetisi *Game Online* pertama kali diadakan pada tahun 1999 yang bernama Liga Game. Jenis *game* yang dimainkan saat itu adalah *Starcraft* dan *Quake II* sedangkan untuk *game* kompetitif pertama yang terdapat perwakilan Indonesia adalah pada *game* DOTA dan Counter Strike. Pada tahun itu juga, Indonesia membentuk sebuah asosiasi bernama Indonesia eSports Association (IeSPA). Seiring berjalan dan berkembangnya dunia teknologi yang didalamnya termasuk juga *Game Online*.

Perkembangan industri *E-Sports* di Indonesia memberikan dampak positif bagi negara dan masyarakat sehingga pemerintah sudah mulai serius dengan sektor ini. Banyaknya masyarakat yang antusias termasuk penulis membuat *Game Online* bisa dijadikan ladang untuk bekerja. Melihat potensi yang besar akan perkembangan industri ini, yang bahkan industri *E-Sports* sendiri sudah masuk ke dalam salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan di Piala Menpora, Piala Presiden, Pekan Olahraga Nasional (PON), hingga SEA Games tahun 2021 di Vietnam.

Sebagai salah satu industri olahraga berbasis elektronik. Bisnis pada industri *esport* sudah pasti tidak jauh dari dunia digital salah satunya konten video digital. Salah satu cara industri ini mendapatkan pemasukan adalah tidak lain dengan memanfaatkan *video platform* seperti YouTube, Nimo TV, dan lain sebagainya.

Maka dari itu, peran *Videographer* dan *Video Editor* pada industri ini dirasa cukup penting. Hal inilah yang mendasari penulis untuk bergabung dan turut mengembangkan industri *E-Sports* di Indonesia melalui program magang yang ditawarkan oleh Dewa United Esports sebagai *Videographer* dan *Video Editor*.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Dalam melaksanakan program magang, penulis memiliki tujuan untuk mendapatkan pengalaman kerja di industri *e-sports*. Pelaksanaan program magang dilakukan penulis untuk memperoleh pembelajaran, memperluas jaringan, mendapatkan pengalaman di dunia pekerjaan, dan menerapkan hasil pembelajaran di perkuliahan. Selain itu, penulis ingin menerapkan dan mengasah ilmu yang telah didapatkan selama kuliah saat proses kerja magang berlangsung serta memperluas pengalaman dan relasi yang didapatkan saat memasuki dunia kerja secara langsung.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis semula mengetahui informasi bahwa Dewa United Esports membuka lowongan kerja magang sebagai *Videographer* dan *Video Editor* dari teman yang bekerja di team *esport* lain. Setelah mendapatkan informasi tersebut, penulis memastikan kembali melalui *Direct Message* di instagram Dewa United Esports.

Setelah itu, admin memberitahu penulis untuk segera mengirim surel lamaran kerja magang sebagai *Videographer* dan *Video Editor* kepada HR dari PT Dewa UTD, Lendi Lebran pada bulan November 2021. Setelah beberapa hari, *Head Creative* dari Dewa United, Leo Djauhari menanggapi melalui panggilan telepon untuk meminta penulis melakukan *trial* dengan cara membuat 2 konten video. Penulis diberi waktu 1 minggu untuk menyelesaikan 2 konten tersebut tepatnya maksimal tanggal 3 Desember 2021 wajib sudah mengirimkan videonya. Kemudian pada tanggal 6 Desember 2021, penulis kembali mendapatkan kepastian melalui panggilan telepon oleh Leo Djauhari yang memberitahu bahwa penulis diterima di Dewa United Esports sebagai *Videographer* dan *Video Editor* dengan status *internship*. Pada saat itu juga, Leo Djauhari meminta penulis untuk segera datang ke Dewa United Head Office yang berada di Gading Serpong, Tangerang pada tanggal 6 Desember 2021. Setelah itu, penulis diberikan kontrak kerja magang

oleh HR selama 5 Bulan yakni dari 6 Desember hingga 6 Mei 2021.

Pelaksanaan kerja magang penulis diawali dengan *briefing* dan pengenalan kantor oleh *Head Creative* yaitu pak Leo Djauhari. Program kerja magang dilaksanakan secara WFO setiap hari Senin-Jumat pukul 09.00 hingga 17.00 WIB dengan menggunakan seragam bebas. Penulis diberikan durasi kerja sekitar 7 hingga 9 jam yang terkadang lebih (lembur) karena harus *shooting* ataupun *edit* keartayang. Waktu istirahat yang diberikan kepada penulis terdapat pada pukul 12.00 hingga 13.00 WIB. Dalam melaksanakan pekerjaan ini, biasanya penulis akan selalu melaksanakan *meeting* bersama rekan-rekan untuk membahas konsep baik *shooting* maupun *editing* yang kemudian konsep tersebut diminta persetujuan langsung oleh CEO Dewa United Esports yakni David. Pelaksanaan program kerja magang penulis tidak sepenuhnya dilakukan di kantor melainkan juga dilakukan di *Gaming House* yang berada di PIK dan di tempat lain jika ada keperluan merekam kegiatan yang berkaitan dengan Dewa United Esports.

