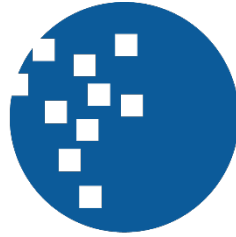


**PENERAPAN *PARTICIPATORY DOCUMENTARY* SEBAGAI
PEMBANGUN CITRA ATLET *E-SPORTS* DALAM PRODUKSI
VIDEO *ATHLETE STORYLINE***



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

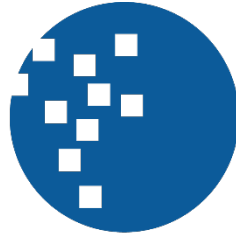
SKRIPSI

Virgilius Winston Halimi

0000028008

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2022**

**PENERAPAN *PARTICIPATORY DOCUMENTARY* SEBAGAI
PEMBANGUN CITRA ATLET *E-SPORTS* DALAM PRODUKSI
VIDEO *ATHLETE STORYLINE***



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni

Virgilius Winston Halimi

0000028008

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2022**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Virgilius Winston Halimi

Nomor Induk Mahasiswa : 00000028008

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PENERAPAN *PARTICIPATORY DOCUMENTARY* SEBAGAI

PEMBANGUN CITRA ATLET *E-SPORTS* DALAM PRODUKSI VIDEO

ATHLETE STORYLINE

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 4 April 2022



Virgilius Winston

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul

**PENERAPAN *PARTICIPATORY DOCUMENTARY* SEBAGAI
PEMBANGUN CITRA ATLET *E-SPORTS* DALAM PRODUKSI VIDEO
*ATHLETE STORYLINE***

Oleh

Nama : Virgilius Winston
NIM : 00000028008
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

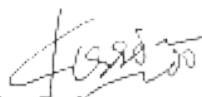
Telah disetujui untuk diajukan pada
Sidang Ujian Skripsi Universitas Multimedia Nusantara
Tangerang, 21 Maret 2022

Pembimbing



Paulus Heru Wibowo Kumiawan, S.S., M.Sn
072476

Ketua Program Studi Film



Kus Sudarsono S.E., M.Sn.

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

**PENERAPAN *PARTICIPATORY DOCUMENTARY* SEBAGAI
PEMBANGUN CITRA ATLET *E-SPORTS* DALAM PRODUKSI VIDEO
*ATHLETE STORYLINE***

Oleh
Nama : Virgilius Winston
NIM : 00000028008
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 12 April 2022
Pukul 09.00 s/d 10.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Natalia Depita, M.Sn.
0326129102

Pembimbing



Paulus Heru Wibowo Kurniawan, S.S.,M.Sn
072476

Penguji



Perdana Kartawiyudha, M.Sn.
0328078503

Ketua Program Studi Film



Digitally signed
by Kus Sudarsono
Date: 2022.04.26
10:10:33 +07'00'

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
025245

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Virgilius Winston

NIM : 00000028008

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : *~~Tesis/Skripsi/Laporan Magang~~ (*coret salah satu)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PENERAPAN *PARTICIPATORY DOCUMENTARY* SEBAGAI

PEMBANGUN CITRA ATLET *E-SPORTS* DALAM PRODUKSI VIDEO

ATHLETE STORYLINE

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 21 Januari 2022

Yang menyatakan,



Virgilius Winston

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan skripsi ini dengan judul: Peran Produser dalam Produksi Video *Athlete Storyline* dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar S1 Jurusan Film pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds, selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Paulus Heru Wibowo Kurniawan, S.S.,M.Sn, sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Kepada Pimpinan Perusahaan NXL E-sports Richard Permana
6. Orang Tua dan keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 6 Januari 2022



Virgilius Winston

**PENERAPAN *PARTICIPATORY DOCUMENTARY* SEBAGAI
PEMBANGUN CITRA ATLET *E-SPORTS* DALAM PRODUKSI
VIDEO *ATHLETE STORYLINE***

Virgilius Winston

ABSTRAK

Di era yang serba digital ini, ada banyak cara bagi para pelaku industri untuk bisa terhubung dengan penggemar/pengikut mereka. Salah satu perantara yang paling umum dan populer adalah sosial media. Melalui sosial media, para pelaku industri bebas mengekspresikan diri dan membentuk citra masing-masing. Salah satu industri digital yang sedang naik daun adalah industri gim kompetitif atau yang biasa disebut sebagai industri *e-sports*. Pelaku utama industri *e-sports* adalah para atlet yang biasa berperan merepresentasikan perusahaan *e-sports* dan bersaing di panggung dengan perusahaan lain nya. Seringkali, citra para atlet *e-sports* ini terabaikan dan dipandang sebelah mata. Para atlet hanya dianggap sebagai sebuah aset dalam sistem besar, tanpa dipertunjukkan ke public secara lebih humanis. Film dokumenter merupakan mode film yang secara sederhana merupakan realita dengan bumbu kreatif oleh *filmmaker*. Film dokumenter biasanya tidak memiliki agenda pribadi dan lebih bertujuan untuk mengutamakan orang lain. Melalui *Athlete Storyline* (2021), penulis ingin menciptakan citra baru para atlet *e-sports* yang lebih humanis dan memiliki keterikatan dengan para penggemar. Oleh karena itu, penulis berperan sebagai produser dalam film dokumenter *Athlete Storyline* (2021) yang dilaksanakan dengan mode film *participatory documentary*.

Kata kunci:

Media sosial, citra atlet, film dokumenter, *athlete storyline*, produser

**THE APPLICATION OF PARTICIPATORY DOCUMENTARY
FILM TO BUILD ATHLETE’S IMAGE IN *ATHLETE
STORYLINE* VIDEO PRODUCTION**

Virgilius Winston

ABSTRACT (English)

In this digital era, there are ways for industry to connect with their fans/followers. One of the most common and popular medium is social media. Through social media, these industries are free to express themselves and form their own image. One of the digital industries that is on the rise is the competitive gaming industry or what is commonly known as e-sports. The main subject of e-sports industry are athletes who usually play a role in representing their company and competing on stage against other companies. The image of these e-sports athletes is often ignored and underestimated. Athletes are only considered as an asset in a large system, without being shown to the public in a more humane way. Documentary film is a film mode that is simply a reality with creative inputs by the filmmaker. Documentary films usually don't have a personal agenda and are more at putting other people first. Through Athlete Storyline (2021), the author wants to create a new image of e-sports athletes who are more humane and have an attachment to fans. Therefore, the author acts as a producer in the documentary film Athlete Storyline (2021) which is done in a participatory documentary film mode.

Keywords:

Social media, athlete’s image, documentary film, athlete storyline, producer

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
1. LATAR BELAKANG.....	1
2. STUDI LITERATUR.....	2
3. METODE PENCIPTAAN.....	8
3.1 Deskripsi Karya	8
3.2 Konsep Karya	9
3.3 Tahapan Kerja.....	10
4. HASIL KARYA.....	11
5. ANALISIS.....	11
6. KESIMPULAN.....	17
7. DAFTAR PUSTAKA.....	18

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A..... 19