

## 1. LATAR BELAKANG

Pada masa kini, peran sosial media begitu kuat bagi berbagai industri digital. Media sosial digunakan oleh perusahaan sebagai jembatan langsung untuk menyampaikan informasi dan menjalin hubungan dengan para konsumennya. Dalam dunia *e-sports*, penggemar adalah basis yang dijaga baik oleh industri demi mendukung para atlet. Pada umumnya, penggemar *e-sports* yang kebanyakan masih berusia muda, menciptakan persepsi bahwa apa yang mereka lihat di panggung ketika para atlet berkompetisi, adalah persona sebenarnya dari masing-masing individu. Padahal seperti pekerjaan lain, atlet *e-sports* dituntut untuk memiliki persona serius dan keras, untuk menunjang dunia kompetitif yang mereka jalani. Oleh karena itu, pada umumnya para industri digital menyediakan konten sebagai bentuk timbal balik bagi para penggemarnya. Konten ini bisa menarik *engagement* lebih dan membuat penonton merasakan adanya hubungan langsung. Namun tidak banyak perusahaan gim daring yang mengekspos para atlet ini sebagai individu biasa, seorang manusia yang di luar lapangan memiliki banyak kesamaan dengan penontonnya.

Pada kuartal ketiga tahun 2021, penulis ditugaskan untuk membuat karya yang melibatkan para atlet *e-sports*. Tujuan utamanya adalah untuk mengekspos citra para atlet di luar panggung, citra yang tidak pernah terlihat sebelumnya ketika mereka berkompetisi. Setelah berbagai diskusi dan pertimbangan dengan atasan, akhirnya penulis memutuskan untuk menciptakan sebuah karya dokumenter dengan peran sebagai produser. Film dokumenter terstruktur sebagai sebuah cerita tetapi akar ceritanya berasal dari dunia yang sama dengan para penontonnya. Di era di mana media besar mendaur ulang kisah yang sama, dokumenter independen memberikan pengalaman baru dengan memberikan pandangan yang berbeda. Fenomena film dokumenter ini yang kemudian melandasi ide awal penulis untuk membuat sebuah karya dengan format dokumenter.

Dalam kasus ini, tentu saja bagaimana film dokumenter tersebut bisa menampilkan citra atlet *e-sports* yang lebih humanis dan memiliki keterikatan

dengan penonton sangat diperlukan. Rumusan masalah yang akan penulis tekankan adalah bagaimana peran film dokumenter dengan jenis *participatory documentary* dapat menciptakan citra atlet *e-sports* di luar lapangan dalam produksi video yang berjudul *Athlete Storyline* (2021). Penelitian ini dibatasi dalam mode *participatory documentary* yang dilaksanakan dengan subjek 5 orang atlet NXL E-sports divisi *Free Fire*.