

3. METODE PENCIPTAAN

3.1 DESKRIPSI KARYA

Karya yang dihasilkan penulis adalah 1 video dokumenter produksi tim kreatif NXL E-sports dengan format *participatory* documentary. Video ini tayang di media Youtube NXL E-sports dengan durasi 5 menit 17 detik dan judul *Athlete Storyline* (2021).

3.2 KONSEP KARYA

Athlete Storyline (2021) merupakan sebuah video dengan format *participatory documentary* yang mengisahkan 5 atlet NXL E-sports cabang gim *Free Fire*. Atlet tersebut adalah Rino Maulana, Fajar, Harris, Satria, dan Fisal Fauzi. Karya ini berfokus pada perjalanan mereka dari perkenalan dengan dunia gim sampai momen saat ini mereka mewakili NXL E-sports di turnamen gim *Free Fire*. *Athlete Storyline* (2021) berfokus pada penggambaran atlet di luar lapangan dan keterikatan serta kesamaan para atlet *e-sports* profesional dengan para penggemarnya. Semua informasi tersebut digali dengan wawancara yang melibatkan beberapa pertanyaan, yaitu:

1. Narasumber diminta untuk memperkenalkan diri mereka masing-masing.
2. Narasumber diminta untuk menceritakan pengalaman pertama kali diperkenalkan ke dunia gim.
3. Narasumber diminta untuk menyebutkan salah satu game yang berkesan sehingga membuat ketagihan di masa kecil.
4. Narasumber diminta menjelaskan alasan memilih game *Free Fire* sebagai karier.
5. Narasumber diminta menceritakan kembali pertemuan pertama dengan perusahaan NXL E-sports .
6. Narasumber diminta menjelaskan pandangan orang tua terhadap karier sebagai atlet *e-sports*.

7. Narasumber diminta menjelaskan kesulitan yang dialami ketika meyakinkan orang tua mengenai karier di dunia gim.
8. Narasumber diminta menjelaskan pendapat mengenai dunia *e-sports* di kalangan masyarakat Indonesia.
9. Narasumber diminta menjelaskan pendapat mengenai prospek kerja menjadi atlet *e-sports*.
10. Narasumber diminta menjelaskan sosok paling berpengaruh dalam karier sebagai atlet *e-sports*.
11. Narasumber diminta memberikan tips untuk anak muda yang memiliki hobi bermain gim dan memiliki masa lalu yang serupa agar bisa dikembangkan menjadi karier yang berguna.

3.3 TAHAPAN KERJA

1. Pra produksi:

- a. Ide atau gagasan

Ide awal *Athlete Storyline* (2021) muncul dari diskusi *owner* NXL E-sports dengan penulis, di mana *owner* merupakan mantan pemain gim profesional yang pernah mewakili Indonesia di kancah dunia. *Owner* NXL E-sports merasa masih banyak atlet *e-sports* yang dipandang sebelah mata. Hal ini kemudian menimbulkan diskusi lebih jauh mengenai apa yang harus dilakukan oleh tim kreatif. Dari diskusi tersebut, lahirlah gagasan bahwa persepsi bisa dibentuk melalui media sosial. Permasalahannya adalah karya apa yang harus disajikan, untuk menciptakan persepsi baru tersebut.

- b. Observasi

Dalam tahap ini, penulis dibantu anggota tim divisi kreatif lain mulai mencari referensi. Memang sebelumnya di luar negeri, sudah banyak karya yang menceritakan mengenai atlet *e-sports*. Penulis kemudian mengambil referensi visual dari video berjudul *Story of Progress* karya Audi dan referensi pertanyaan dari video karya Red Bull berjudul *Unfold* edisi JerAx, pemain gim Dota 2 profesional.

2. Produksi:

Pada tahapan produksi, penulis bersama anggota divisi kreatif lainnya mengeksekusi *Athlete Storyline* (2021) dalam waktu 1 hari penuh. Penulis sendiri bertanggung jawab berinteraksi langsung dengan pemain, menanyakan beberapa pertanyaan.

3. Pascaproduksi:

Pada tahapan pascaproduksi, penulis bertanggung jawab untuk melakukan penyuntingan pada hasil rekaman yang sudah diambil. Proses ini dimulai dari penulis, kemudian diasistensikan kepada *owner*, lalu barulah dilakukan proses *color grading* yang dibantu oleh kepala divisi kreatif.