

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

E-sports atau olahraga elektronik merupakan salah satu cabang olahraga yang menggunakan *game online* sebagai bidang kompetisinya. Menurut Bodenheimer (seperti dalam Rahmah, 2021), *game online* merupakan program permainan yang menampilkan gambar bergerak yang menarik dan didukung oleh komputer serta terhubung melalui jaringan sehingga dapat dimainkan kapan saja secara bersama di seluruh dunia.

E-sports di Indonesia memiliki perkembangan yang cukup pesat dan tentunya memberikan dampak yang baik bagi negara dan masyarakat. Melalui hal itu, Indonesia memiliki beberapa asosiasi yang ditugaskan untuk mengurus cabang olahraga *e-sports* dan didukung penuh oleh Kemenparekraf yaitu PBESI dan IESPA. Menurut Eddy Lim (seperti dalam Kurniawan, 2019), IESPA dibentuk dengan memiliki tujuan utama untuk mengumpulkan seluruh *gamers* di Indonesia.

Potensi yang menjanjikan dari olahraga ini membuat *e-sports* mulai dilibatkan menjadi salah satu cabang olahraga di *event* olahraga nasional dan internasional seperti Piala Presiden, Piala Menpora, Pekan Olahraga Nasional (PON), hingga SEA Games 2021 dan digadag-gadag akan dimasukan ke dalam salah satu cabang olahraga di Asian Games China. Tak hanya itu, *e-sports* memiliki *event* tersendiri melalui cabang-cabang *games* masing-masing baik skala nasional maupun internasional. Maka dari itu, cabang olahraga *e-sports ini* mempunyai kesempatan besar untuk semakin berkembang.

Antusiasme yang tinggi dari masyarakat Indonesia termasuk penulis berpikir untuk menjadikan cabang olahraga *e-sports* sebagai peluang dijadikan sarana untuk bekerja. Sebagai cabang olahraga yang berbasis teknologi atau elektronik, bisnis yang terdapat pada *e-sports* sudah pasti ada hubungannya dengan dunia digital salah satunya konten video digital. Selain berasal dari memenangi kejuaraan, *e-sports* juga memanfaatkan *platform* video seperti YouTube, Nimo TV, TikTok, dan media lainnya untuk menambah pemasukan. Menurut Abraham

(seperti dikutip dalam Nugraha, 2021), bisnis dalam *e-sports* pada dasarnya seluruhnya tidak berasal dari *tournament e-sports* saja melainkan didapatkan juga melalui iklan, sponsor dan *fanbase*. Melalui berbagai hal yang sudah dicapai oleh cabang olahraga *e-sports* ini seperti mendatangkan massa, memperoleh keuntungan, dan menjadi ladang untuk berbisnis membuat cabang olahraga *e-sports* ini bisa dikatakan sebagai sebuah industri.

Sebagai salah satu industri yang terjun di bidang olahraga, *e-sports* juga memiliki *team jersey* atau seragam tim sebagai atribut wajib untuk bertanding. Seragam tim *E-sports* memiliki 3 fungsi utama demi kesuksesan organisasi yakni sebagai identitas tim maupun *player* itu sendiri karena mewakili filosofi tim. Kemudian sebagai perlengkapan pertandingan dan yang terakhir sebagai komoditas yang bisa dijadikan bisnis” (Yonas, 2018). Bisnis yang bisa dihasilkan dari seragam merupakan pemasukan sponsor dan juga penjualan produk. Untuk bisa mendapatkan pemasukan, dibutuhkan konten promosi untuk menginformasikan kepada masyarakat.

Melihat cukup pentingnya konten digital untuk menambah pemasukan tim, setiap tim *e-sports* membutuhkan tim media untuk membuat konten digital dimana termasuk di dalamnya terdapat *videographer* dan *editor*. Hal itulah yang menjadi alasan penulis untuk terjun melalui program kerja magang di Dewa United Esports sebagai *videographer* dan *editor*.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Dalam melakukan program kerja magang kali ini, penulis bermaksud dan bertujuan untuk memperdalam industri esport dan mendapatkan pengalaman kerja yang lebih dalam lagi di industri *e-sports*. Kemudian memperluas dan menambah koneksi, menerapkan hasil pembelajaran yang sudah didapatkan di perkuliahan, serta mengasah ilmu dan *skill* baik bidang *editing* maupun videografi yang sudah diajarkan dari perkuliahan agar lebih baik dari sebelumnya sehingga ketika penulis sudah lulus dari masa perkuliahan, dapat menerapkan pengalaman kerja yang didapat dari program kerja magang ini.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Program kerja magang kali ini merupakan periode kedua penulis melaksanakan magang di Dewa United Esports setelah sebelumnya masa magang *track 1* berakhir pada 6 Mei 2022. Setelah periode magang *track 1* penulis berakhir, Bapak Leo Djauhari menawari saya untuk melanjutkan kerja di Dewa United Esports hingga penulis memutuskan akan mengambil program apa di semester selanjutnya.

Setelah penulis setuju untuk melanjutkan kerja magang sembari memikirkan keputusan, akhirnya pada tanggal 10 Juni 2022 penulis memutuskan untuk mengambil program magang *track 2* di perusahaan yang sama yakni Dewa United Esports. Setelah membicarakan keputusan penulis kepada *Head Creative* yakni Bapak Leo Djauhari, penulis segera menghubungi HR dari PT. Dewa UTD Indonesia yaitu Bapak Lendi Lebran untuk menolong saya membuat surat penerimaan magang. Program kerja magang *track 2* ini dimulai pada tanggal 13 Juni 2022 hingga 13 November 2022 sehingga genap 6 bulan masa kerja.

Pelaksanaan kerja magang penulis dilaksanakan setiap hari Senin-Jumat jam 9 pagi hingga 5 sore dengan potensi lembur pada akhir pekan dikarenakan jadwal agenda tim *e-sports* yang kebanyakan terdapat pada akhir pekan. Pada program kerja magang kali ini penulis diberikan tanggung jawab untuk pergi ke PIK dimana lokasi *Gaming House* Dewa United Esports jika ada keperluan syuting konten. Akan tetapi, jika tidak ada keperluan di PIK maka penulis diwajibkan untuk hadir di kantor Dewa United yang terletak di Ruko Dalton. Pada magang kali ini, penulis sudah berhak meminta bonus lembur jika memang kapasitas pekerjaannya sesuai dengan standar perusahaan.

Ketika melakukan magang *track 1*, penulis memberi masukan kepada tim media Dewa United Esports untuk melaksanakan *meeting* di setiap minggunya dan pada *track 2* saran ini mulai diterapkan untuk membahas agenda seminggu kedepan dan mengevaluasi hal apa yang kurang di minggu sebelumnya sehingga kesalahan seperti *miss* komunikasi sudah jarang terjadi. *Meeting* ini juga biasanya digunakan untuk *brainstorming* konsep konten dan membuat *content plan* sebelum nantinya konten tersebut digarap.