



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

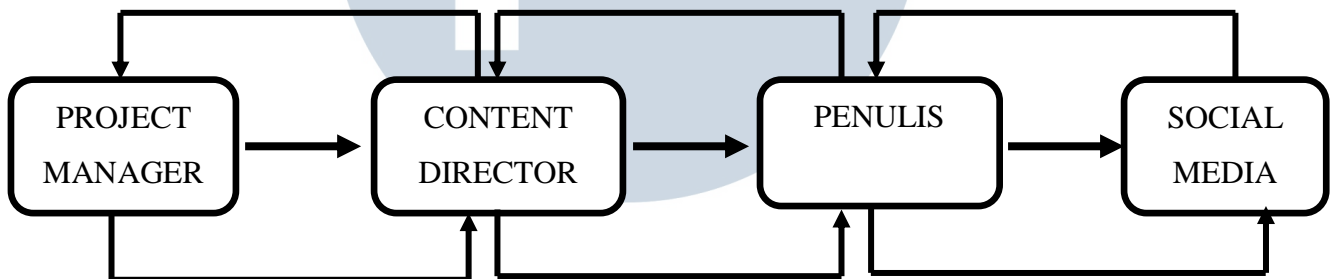
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Ketika melakukan praktik kerja magang, penulis ditempatkan sebagai Editor konten untuk *social media* ESL Indonesia. Editor konten ini bertugas untuk mengedit video-video konten yang sudah direncanakan oleh *content director* bersama dengan *project manager*. Namun karena ESL di Indonesia ini merupakan cabang yang baru berdiri dan baru memiliki beberapa karyawan, maka penulis juga melakukan *shooting* bersama dengan *content director*. *Project* yang penulis laksanakan selama magang diantaranya ada *ESL Rivals*, *ESL Rivals semi-final and final*, dan *Champion hero guide*.



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi

Setiap hasil video yang penulis edit maupun penulis *shooting* langsung dikirimkan ke *content director* untuk di *preview* setelah itu diberikan kepada tim *social media* untuk diunggah. Setiap video yang sudah selesai ini juga selalu dilihat terlebih dahulu oleh *project manager* dan *live broadcast producer* lewat *google drive* sebelum akhirnya diizinkan untuk diunggah ke *social media*. Oleh karena itu, penulis sering berkoordinasi dengan berbagai tim baik *social media* maupun *project manager* untuk membahas mengenai konten-konten yang dibuat serta perencanaan konten kedepannya.

Penulis juga memiliki *project* yang langsung berkordinasi dengan *project manager* untuk membuat *Champion Hero Guide*. Dalam *project* ini, penulis juga harus berkoordinasi dengan *caster* untuk mendapatkan bahan-bahan video dan juga melakukan *shooting* untuk pembuka dan penutup video. Setelah itu, penulis edit seluruh video tersebut lalu diberikan kepada *project manager* untuk dilihat terlebih dahulu. Setelah dikonfirmasi barulah video tersebut diberikan kepada tim *social media*.

Selain itu, tim *social media* juga bisa meminta kepada tim *content* untuk dibuatkan sebuah video sesuai kebutuhan *content* tersebut. Biasanya kedua tim akan saling membantu dalam mengembangkan ide serta melakukan pengambilan gambar bersama-sama seperti yang dilakukan oleh penulis ketika acara *Grand Final ESL Indonesia* yang berada di JIEXPO Kemayoran. Meskipun memiliki kedudukan yang berbeda-beda, *project manager* mengatakan kepada seluruh anggotanya bahwa dalam mengerjakan setiap *project*, anggaplah seluruh anggota ini sebuah tim dan bukan sebagai atasan maupun bawahan.



### 3.2. Tugas yang Dilakukan

Berisi tabel hal-hal yang penulis lakukan selama magang.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

| No. | Minggu        | Proyek                             | Keterangan  |
|-----|---------------|------------------------------------|---|
| 1   | 11/02 – 17/02 | ESL Rivals<br>Press Conference     | Shooting + Audio editing Tim<br>Aura, PG Barracks, GGWP<br>Dokumentasi <i>after movie Press<br/>Conference</i> di Grand Indonesia |
| 2   | 18/02 – 24/02 | ESL Rivals                         | Full video editing ESL Rivals +<br>Shooting   |
| 3   | 25/02 – 03/03 | ESL Rivals                         | Shooting ESL Rivals + editing   |
| 4   | 04/03 – 10/03 | ESL Rivals                         | Shooting ESL Rivals + editing   |
| 5   | 05/03 – 11/03 | ESL Rivals<br>Champion Hero Guide  | Shooting ESL Rivals + editing<br>Shooting Gildur + editing  |
| 6   | 12/03 – 18/03 | ESL Rivals<br>ESL Semifinal        | Shooting ESL Rivals + editing<br>After movie Semifinals   |
| 7   | 19/03 – 25/03 | ESL Rivals<br>ESL Semifinal        | Shooting ESL Rivals + editing<br>After movie Semifinals   |
| 8   | 26/03 – 01/04 | ESL Main Event<br>JIEXPO Kemayoran | Shooting + Editing Interview,<br>Mercedez benz video, Audio<br>editing, dan timelapse Jakarta                                     |
| 9   | 02/04 – 08/04 | Editing Champion<br>Hero Guide     | Editing Flash Hero  |
| 10  | 09/04 – 15/04 | Shooting Champion<br>Hero Guide    | Shooting Flash Hero + Final<br>editing  |

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam pelaksanaan kerja magang, penulis mendapatkan *project* biasanya dari *content director* maupun terkadang langsung dari *project manager*. *Project* yang diberikan juga biasanya berbeda kebutuhannya. Oleh karena itu, penulis akan membagi proses pelaksanaan berdasarkan *project* yang penulis dapatkan.

#### 3.3.1. Proses Pelaksanaan

Setelah *content director* berbicara dengan *project manager* dan pihak *broadcast* ditentukanlah sebuah konten bernama *ESL Rivals*. Konten ini akan berjalan selama pertandingan *ESL Indonesia Championship* serta *ESL Clash of Nations*. *ESL Rivals* ini juga merupakan pekerjaan utama yang penulis lakukan selama melaksanakan praktik kerja magang.

##### 1. *ESL Rivals*



Gambar 3.2. Logo Kompetisi ESL Indonesia

(Sumber: *ESL Clash of Nations 2017* - Liquipedia Counter-Strike Wiki. (2019). Diambil dari [https://liquipedia.net/counterstrike/ESL/Clash\\_of\\_Nations/2017](https://liquipedia.net/counterstrike/ESL/Clash_of_Nations/2017))

Setiap pertandingan yang diadakan oleh ESL pertama-tama pasti dilakukan secara online terlebih dahulu, setelah masuk ke babak semifinal dan final barulah pertandingan dilakukan secara offline di JIEXPO Kemayoran. Perbedaan dari kompetisi diatas adalah *ESL Indonesia Championship* merupakan pertandingan antara tim-tim Indonesia saja dimana nanti juara satu dan juara dua dari kompetisi tersebut akan ditandingkan kembali di *ESL Clash of Nations* melawan tim-tim dari negara luar. Gim yang dipertandingkan dalam kompetisi ini adalah *Dota 2* dan *AOV* dimana *Clash of Nations* hanya mempertandingkan gim

AOV saja. Selama pertandingan berlangsung, penulis bersama *content director* melakukan *shooting* serta *editing* mengenai pemain-pemain Indonesia yang bertanding di ESL Indonesia *Championship*.

*Project ESL Rivals* ini memiliki tujuan agar setiap penonton mengenal pemain-pemain Dota 2 serta AOV yang berasal dari Indonesia. Karena sejauh ini, respon masyarakat untuk mendukung tim *eSports* yang berasal dari negaranya sendiri masih sangat kurang. Oleh karena itu, setiap pertanyaan yang diberikan kepada pemain tersebut lebih menjelaskan kekuatan dan kelemahan mereka serta menceritakan *background story* dari pemain gim tersebut. Dengan memberikan hal tersebut, penonton *eSports* Indonesia diharapkan lebih mengenal serta mendukung tim yang berasal dari negaranya sendiri.

Selain itu juga, *project* ini bertujuan untuk ‘memanaskan’ pertandingan serta pendukung dari masing-masing tim tersebut. Setelah menanyakan *background story* dari tim tersebut, pertanyaan berikutnya biasanya lebih untuk menyerang lawan yang nanti akan mereka temui ketika bertanding. Dengan membuat hal ini, maka penonton antar masing-masing tim ‘terpaksa’ harus melihat video mengenai lawan musuhnya untuk mengetahui strategi apa yang akan mereka gunakan serta pandangan tim musuh terhadap tim yang mereka dukung. Pertanyaan yang terakhir juga untuk pesan-pesan biasanya menjadi sebuah ajang untuk mengejek atau lebih kepada menantang tim lawan sebelum pertandingan. Sehingga para pendukung tim yang diejek akan menjadi ‘panas’ dan mendukung timnya lebih baik lagi.

U M N  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Daftar pertanyaan ini sudah dipikirkan sebelum *content* ini dimulai oleh *content director* bersama dengan *project manager*. Pertanyaan yang diberikan juga bisa berubah-ubah sesuai dengan keadaan tim, karena terkadang pemain tim bisa saja pindah atau terjadi perubahan baru dalam tim tersebut. Sehingga list pertanyaan ini biasanya dibuat beberapa hari sebelum dimulai wawancara.

Berikut ini adalah salah satu contoh list pertanyaan tersebut:

### **EVOS**

1. Apakah kalian menduga kalian akan masuk ke semifinal?
2. Ini adalah turnamen terakhir GGWP sebagai tim AOV. Bagaimana pandangan kalian akan keputusan ini dari tim GGWP?
3. Apakah hal tersebut akan mempengaruhi performa kalian?
4. Siapakah lawan terberat kalian pada musim ini? Pertandingan mana yang paling sulit?
5. Banyak yang mengunggulkan kalian bisa maju ke grand final, bagaimana tanggapan kalian?
6. Performa tim mana yang paling mengejutkan kalian?
7. Apakah kalian percaya diri akan maju ke grand final?
8. Apa yang sudah kalian persiapkan untuk semifinal kali ini? Hal apa saja yang sudah kalian improve untuk semifinal kali ini?
9. Apa hambatan terbesar kalian untuk semifinal kali ini?
10. Kalian akan bermain secara LAN, apakah ini akan mempengaruhi performa kalian?

### **VS GGWP**

1. Pertemuan terakhir kalian dengan GGWP berjalan dengan sangat baik. Apakah kalian yakin akan bisa mengulanginya kembali?
2. Apa yang kalian lakukan sehingga bisa menang kembali dari GGWP kemarin?
3. Apakah kalian sudah puas dengan performa kalian kemarin saat mengalahkan GGWP?
4. Apa yang akan kalian tingkatkan dari performa kalian kemarin?
5. Menurut anda siapa yang lebih diunggulkan? GGWP atau Evos? Kenapa?
6. Apa kelemahan dari team GGWP?
7. Siapa pemain paling berbahaya dari GGWP?
8. Ada pesan-pesan untuk GGWP?

Gambar 3.3. List Pertanyaan

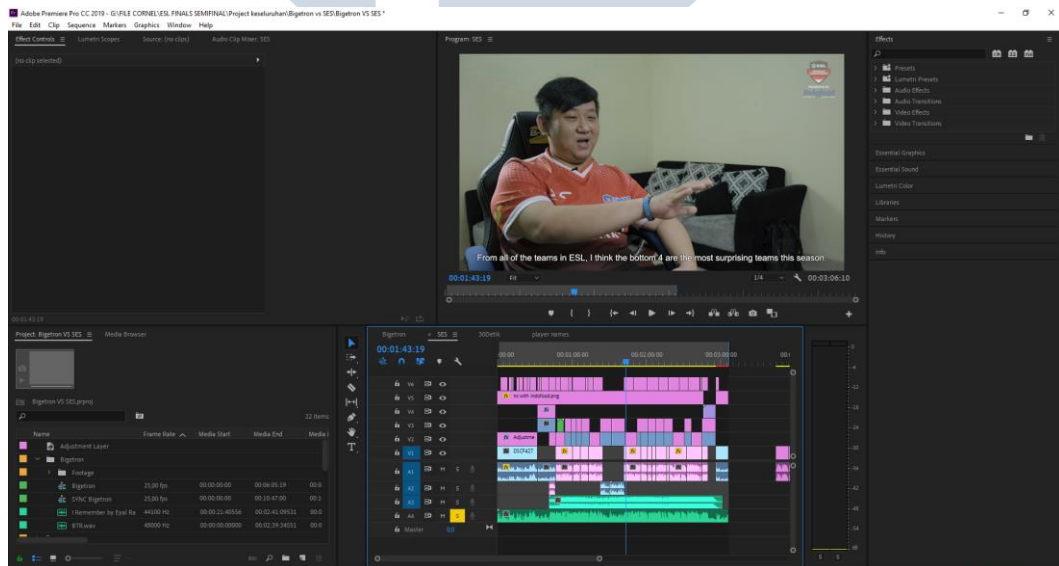
(sumber: dokumentasi pribadi)



Setelah daftar pertanyaan selesai langsung dikirimkan kepada pemain yang akan diwawancarai lewat *whatsapp*. Pertanyaan ini diberikan terlebih dahulu kepada pemain agar mereka dapat menyiapkan jawaban terlebih dahulu. Sehingga ketika proses wawancara berjalan dengan lancar dan cepat. Selain itu, jadwal juga biasanya ditentukan lewat *whatsapp* dan ketika jadwal sudah ketemu yang pas, penulis bersama *content director* pergi ke lokasi untuk *shooting*.

Nantinya jawaban dari pemain-pemain ini yang akan menjadi fokus utama dalam video *ESL Rivals*. Setelah proses wawancara selesai, penulis mengambil *cutaway-cutaway* seperti pemain ketika memainkan gimnya, penghargaan yang mereka sudah dapatkan, serta ketika pemain sedang mengatur strategi.

Ketika seluruh bahan telah terkumpul, barulah penulis masuk ke dalam proses *editing*. Dalam proses ini seluruh wawancara tadi diseleksi kembali jawaban-jawaban yang penting untuk dimasukkan serta memberikan *cutaway* yang sesuai dengan jawaban tersebut.



Gambar 3.4. Proses editing di software premiere

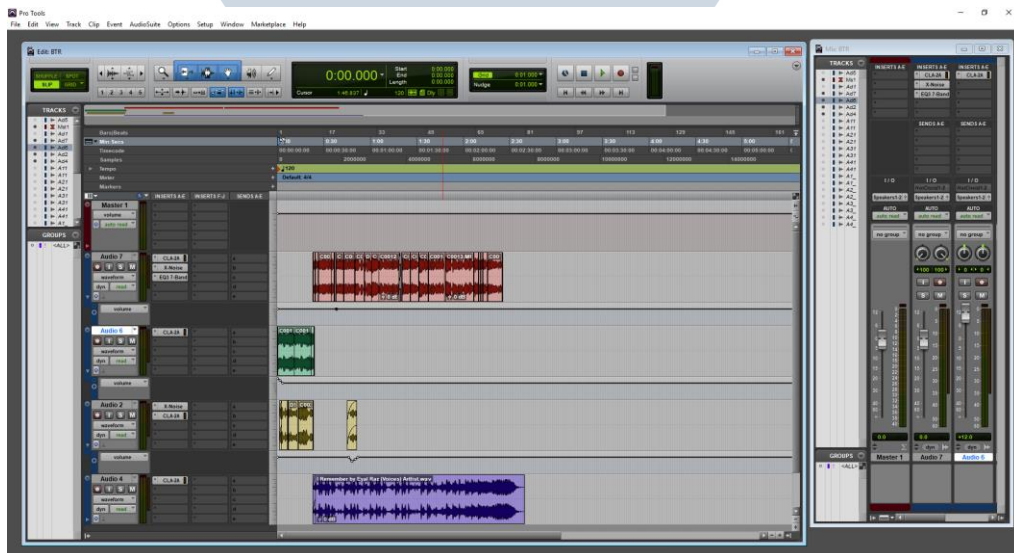
(sumber: dokumentasi pribadi)

Setiap video yang dibuat untuk satu pertandingan memiliki tiga *output*. Dua video full mengenai antara masing-masing tim, lalu satu lagi adalah 30 detik video penggabungan dari kedua video tim tersebut. Video 30 detik ini dimaksudkan untuk ‘mengundang’ penonton untuk menonton versi full video yang telah penulis buat serta ikut mendukung permainan tim yang akan



bertanding. Kedua video full tim tersebut akan diunggah di *Youtube* satu sebelum pertandingan dan satu lagi di sela-sela pertandingan tersebut. Sedangkan video 30 detik biasanya diunggah di *social media* ESL Indonesia seperti *Instagram* dan *Facebook*.

Dalam proses inilah, penulis mengaplikasikan ajaran editing yang sudah diberikan dari universitas mulai dari cara menyusun folder, membuat sequence untuk bagian-bagian tertentu hingga teknik penyusunan cerita dalam editing. Proses editing ini juga sesuai dengan proses yang diajarkan yaitu membuat *rough cut* terlebih dahulu dimana cerita sudah mulai dibentuk, lalu diberikan kepada *project manager* serta *content director* untuk dilihat kembali. Setelah mereka merasa cukup, barulah masuk ke tahap *post production*. Pada tahap ini penulis mulai melakukan *color grading*, memasukan logo kompetisi, memperbaiki sound di *pro tools* lalu akhirnya memberikan *subtitle*.

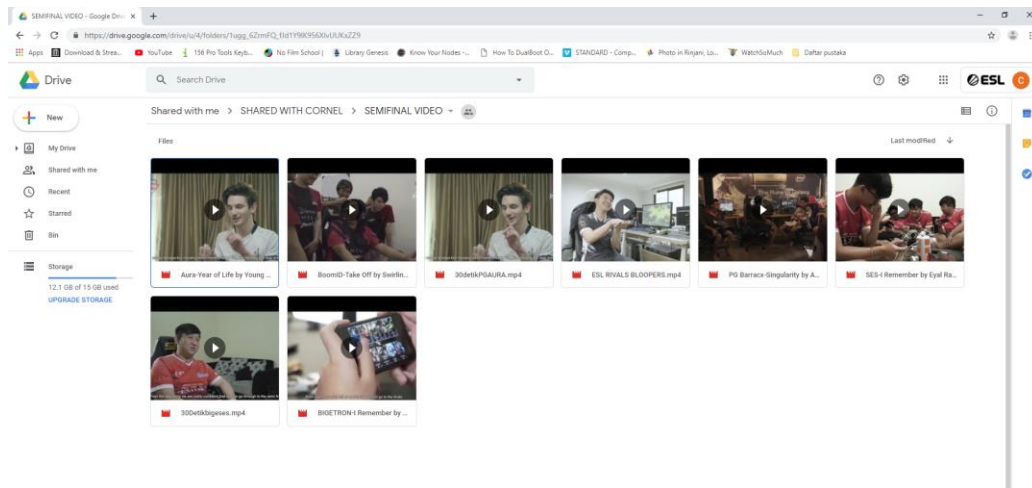


Gambar 3.5. Proses editing audio di software pro tools

(Sumber: Penulis)

Dalam pengerjaan editing, penulis biasanya membagi tugas dengan *content director* serta di pertengahan magang, teman penulis Indra Susanto masuk untuk membantu. Karena jadwal pemain yang padat, terkadang jarak antara *shooting*, proses editing, dengan *deadline* sangat berdekatan. Oleh karena itu, biasanya penulis membagi editing dengan mereka. Meskipun begitu, proses editing *audio* seluruh video tetap dilakukan oleh penulis di *pro tools*.

Tahapan terakhir setelah seluruh video keluar adalah di *preview* terlebih dahulu oleh *conten director* dan *project manager* lalu video tersebut diunggah ke *google drive*. Setelah video ini dipunggah maka pekerjaan penulis sudah selesai tinggal bagian *sosial media* yang mengunggahnya ke *Youtube*.



Gambar 3.6. Tempat penulis mengunggah pekerjaan  
(sumber: dokumentasi pribadi)

## 2. *Champion Hero Guide*

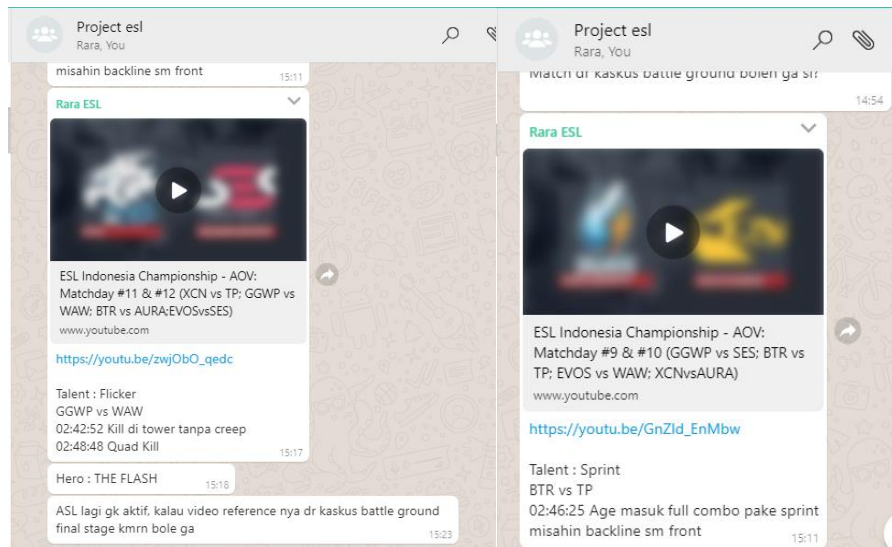
*Project* kedua yang diberikan oleh *project manager* kepada penulis adalah *Champion Hero Guide*. Video ini merupakan video tutorial mengenai cara menggunakan *Hero* dari gim AOV yang digunakan oleh pemain profesional selama pertandingan ESL berlangsung. *Project* ini dikerjakan oleh penulis bersama dengan *Caster* dari gim AOV yaitu Ravalda.

Tujuan utama dari *project* ini adalah memberikan tutorial penggunaan *hero* yang digunakan oleh pemain profesional. Dengan membuat tutorial *hero* yang digunakan oleh pemain profesional, maka pemain dari gim AOV yang sekaligus menonton pertandingan ESL merasa bahwa *hero* tersebut memiliki peran penting di dalam gim tersebut. Selain itu juga, setiap orang pasti penasaran dengan bagaimana penggunaan *hero* oleh tim yang diidolakan oleh mereka. Tutorial ini juga sebenarnya berguna untuk pemain-pemain AOV yang kebetulan sering menggunakan *hero* yang akan dibahas. Dengan memberikan contoh-contoh pemain profesional yang menggunakan *hero* tersebut, maka tutorial ini menjadi semakin menarik untuk ditonton.

*Project Champion Hero Guide* ini sebenarnya sudah direncanakan oleh *project manager* ketika wawancara dengan penulis. Ketika proses wawancara *project manager* Michael Kiefer mengatakan bahwa dia ingin membuat sebuah video yang membuat penonton Indonesia semakin mengenal tim-tim *eSports* yang berasal dari Indonesia itu sendiri. Karena kebanyakan dari penonton *eSports* di Indonesia belum mengenal tim dari negaranya sendiri. Oleh karena itu, *project* ini dibuat dengan menampilkan *highlights* pemain-pemain Indonesia yang memiliki kemampuan sangat baik ketika menggunakan *hero* yang dijadikan tutorial. Sehingga ketika menonton tutorial, penonton Indonesia juga melihat performa-performa tim Indonesia yang sangat baik. Dengan membuat video ini, penonton Indonesia diharapkan semakin mengenal tim-tim *eSports* dari negaranya sendiri, serta memberikan dukungan kepada mereka. Dengan melakukan hal tersebut, maka *eSports* di Indonesia akan semakin berkembang dan bisa membawa nama baik Indonesia ke luar negeri.

Proses pengerjaan *project* ini dimulai dengan menentukan *hero* yang akan dibahas. Pemilihan *hero* ini biasanya ditentukan oleh *caster* yang sekaligus menjadi analisis gim AOV dalam pertandingan dan didiskusikan dengan *project manager*. Pemilihan ini biasanya berdasarkan seringnya penggunaan *hero* tersebut oleh pemain profesional Indonesia untuk bertanding di Liga ESL ini. Setelah *hero* dipilih, *caster* akan mengirimkan *timecode*, *item-item*, beserta detail lain yang ingin dibahas dalam video melewati *whatsapp*.

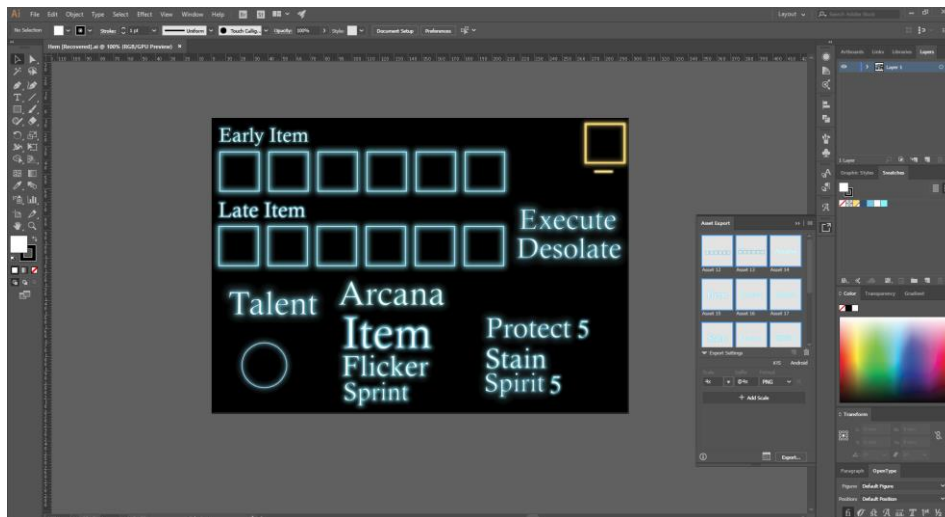
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 3.7. Timecode yang dikirimkan Caster kepada penulis  
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Setelah bahan-bahan terkumpul, penulis akan mendownload video tersebut dari *Youtube* lalu mengedit video tersebut sesuai dengan yang *caster* inginkan. Urutan video ini disesuaikan dengan keperluan *caster* karena nantinya beliau yang akan mengisi *voice over* dari video tersebut. Sehingga biasanya penulis akan membuat *rough cut* terlebih dahulu dari keseluruhan video, nanti *caster* akan memilih jika ada bagian yang tidak perlu dibahas serta bagian mana yang penting untuk menjadi *point* utama.

Dalam pengerjaan video ini, penulis pertama-tama mengedit bagian item-item yang diperlukan oleh hero tersebut. Bagian ini dikerjakan terlebih dahulu oleh penulis karena merupakan bagian tersulit serta membutuhkan waktu yang cukup lama.



Gambar 3.8. Penulis menggunakan Adobe Illustrator untuk tulisan

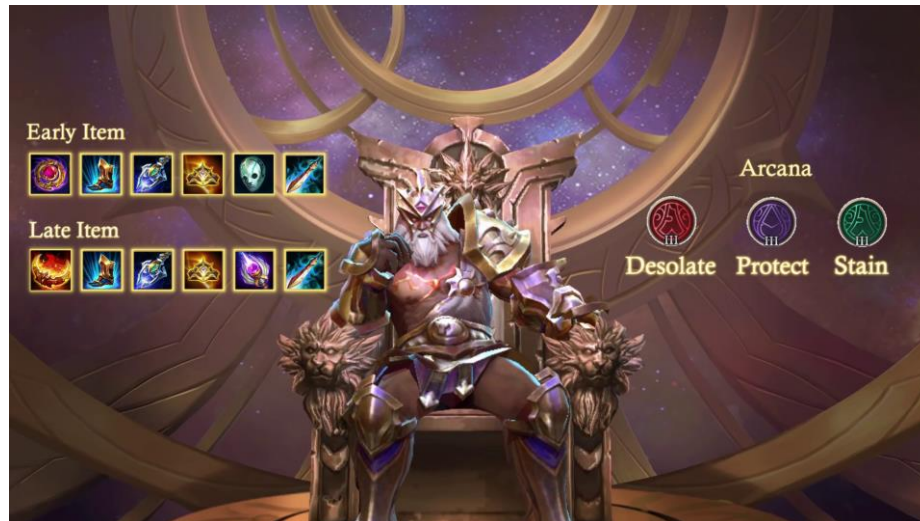
(sumber: dokumentasi pribadi)

Untuk memberikan konsep yang cukup mewah dan menarik, penulis membuat seluruh tulisan-tulisan yang ada di video berwarna lewat *adobe illustrator*. Nantinya tulisan serta box-box ini penulis jadikan format *png* lalu baru digunakan di *adobe premiere*. Biasanya setiap video memiliki konsep yang sama, sehingga penulis nantinya hanya perlu mengganti warna tulisan serta menambahkan sedikit tulisan-tulisan lain yang dibutuhkan di video selanjutnya. Dalam pengerjaan *project* ini, penulis tidak dituntut untuk membuat video tutorial yang sangat spesifik. Biasanya *project manager* hanya akan memberikan referensi kepada penulis, lalu untuk konsep sisanya penulis bisa mengaturnya sendiri. Namun tetap saja dalam *project* ini setiap perubahan yang ingin penulis terapkan di dalam video perlu dibicarakan terlebih dahulu dengan *project manager* apakah sesuai dengan kemauannya atau tidak.

Pada awal mulanya *project* ini, penulis tidak mendapatkan bahan-bahan untuk pembuatan tutorial video, sehingga penulis harus mencari footage-footage secara online, lalu menggabungkannya di *after effects*. Bahan pembuatan video belum didapatkan karena harus menghubungi perusahaan pembuat gim AOV yaitu Garena. Tentu hal ini akan sangat merepotkan mengingat *project* ini adalah *project* kecil. Sehingga lebih baik bahan-bahan tersebut penulis dapatkan dari internet. Meskipun begitu, footage-footage ini dapat digunakan oleh perusahaan ESI karena memang sejak awal mereka sudah mengadakan kerja sama dengan



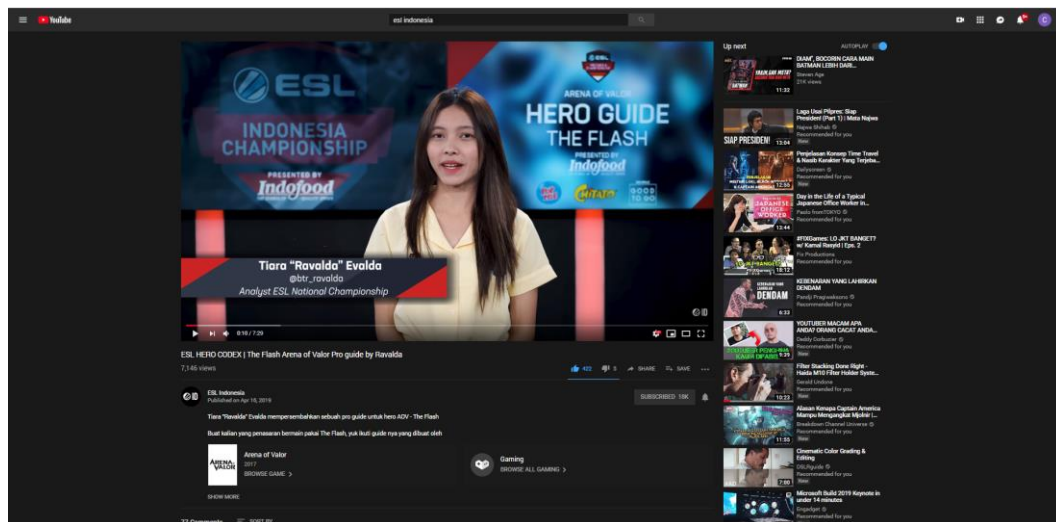
perusahaan Garena tersebut. Selain itu juga footage ketika permainan juga diambil dari kompetisi ESL Clash of Nation itu sendiri.



Gambar 3.9. tampilan akhir setelah menggabungkan after effect  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Setelah bagian *item-item hero* selesai, barulah video tersebut digabungkan dengan *footage gameplay* yang diambil dari *tournament ESL Clash of nation*. Ketika seluruh video ini sudah selesai di edit dan diberikan lagu, penulis akan mengupload video *rough cut* ini ke *google drive* untuk di *preview* oleh *project manager* serta *caster*. Ketika mereka sudah merasa cukup dengan video tersebut, barulah ditentukan tanggal *shooting* di video *broadcast* yang berada di kantor ESL di Wisma 46.

Pengambilan gambar di studio ini dilakukan untuk bagian pembuka serta penutup video *champion hero guide*. Hal ini diminta oleh *project manager* untuk membedakan video tutorial yang dibuat ESL Indonesia. Selain *shooting* untuk pembuka serta penutup video, *voice over* juga dilakukan di dalam ruangan ini menggunakan seluruh peralatan yang sudah disediakan oleh kantor.



Gambar 3.10. Hasil video yang sudah diunggah ke *Youtube*  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Setelah *shooting* ini selesai, barulah seluruh bahan siap untuk disatukan dan dijadikan full video tutorial. Proses editing setelah melakukan *shooting* dan *voice over* cukup memakan waktu yang lama karena suara *voice over* dan kejadian di dalam video harus di sinkron kembali. Terkadang juga *caster* menambahkan beberapa item yang baru terfikirkan ketika melakukan proses *voice over*, sehingga penulis harus menambahkannya kembali. Pada tahap final editing ini juga, sponsor, *lower third* dan detail-detail pelengkap dimasukkan lalu akhirnya di render untuk *Youtube*. Setelah itu barulah penulis unggah ke *google drive* yang nantinya akan diakses oleh tim *social media*.

### 3. Menjadi tim *social media* selama final *ESL Clash of Nations*

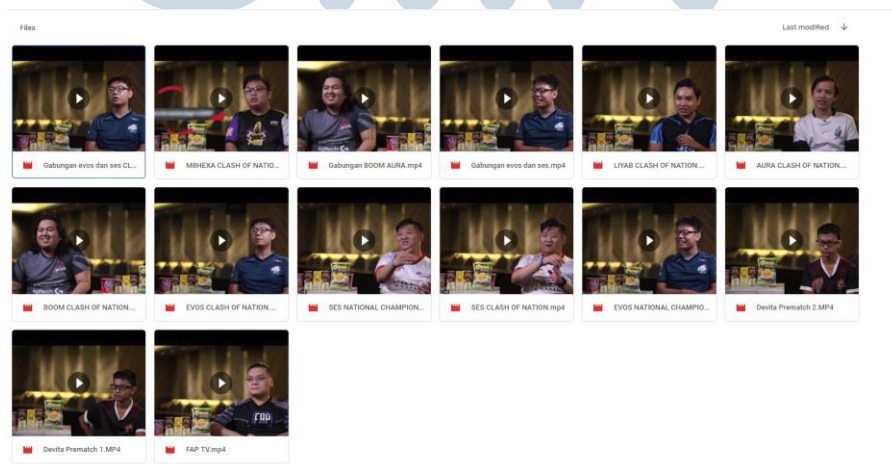
Ketika final berlangsung di JIEXPO Kemayoran, penulis mendapatkan tugas untuk membantu tim *social media* untuk mengambil seluruh video yang dibutuhkan untuk konten-konten *Instagram* maupun *Youtube* ESL Indonesia. Namun sebelum final berlangsung, diadakan satu hari media day bersama dengan seluruh para pemain yang masuk ke dalam semifinal. Dalam media day ini, setiap tim dari Indonesia maupun tim-tim yang akan bertanding mengirimkan perwakilan satu orang untuk memperkenalkan tim mereka serta memberikan beberapa pertanyaan seperti yang dilakukan dalam *ESL Rivals*.





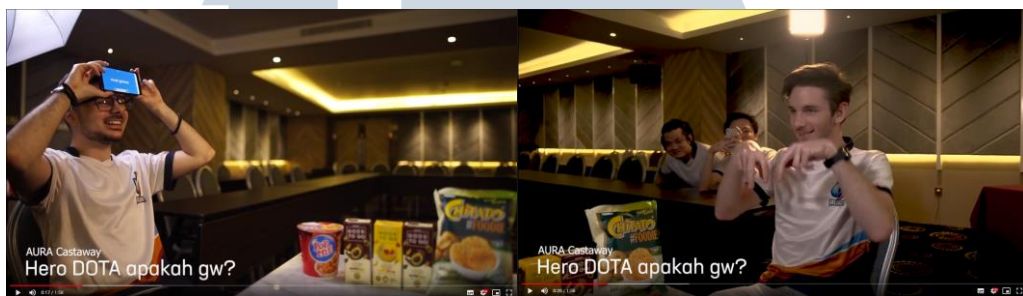
Gambar 3.0.11. footage wawancara yang penulis arahkan  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Dalam *media day* tersebut, penulis difokuskan untuk mengambil seluruh *footage* wawancara yang dilaksanakan di hotel tempat para pemain menginap. Seluruh pernyataan yang diambil saat wawancara ini nantinya akan digabungkan dengan *footage-footage* setiap player yang diambil oleh tim *content director* yang berada di JIEXPO Kemayoran. Tujuan utama dari *media day* ini adalah melengkapi seluruh keperluan video maupun foto yang akan digunakan untuk *live broadcast* pertandingan ketika final nanti. Pada hari tersebut setidaknya delapan video dibuat untuk ditayangkan keesokan harinya.



Gambar 3.12. Video untuk *media day*  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Selain membuat video untuk keperluan *broadcast*, pada hari tersebut penulis juga membuat *fun content* untuk keperluan tim *social media*. *Fun content* ini dipersiapkan oleh tim *social media* jika ketika pertandingan final nanti, terjadi hal-hal yang tidak diinginkan seperti permasalahan dalam *venue* maupun hal-hal lainnya. Sehingga jika terjadi masalah, maka tim *social media* tetap dapat mengunggah konten untuk mempertahankan penonton *live stream* agar tidak berpindah ke konten lain. *Fun content* ini hanya dimainkan oleh tim-tim yang berasal dari Indonesia saja.



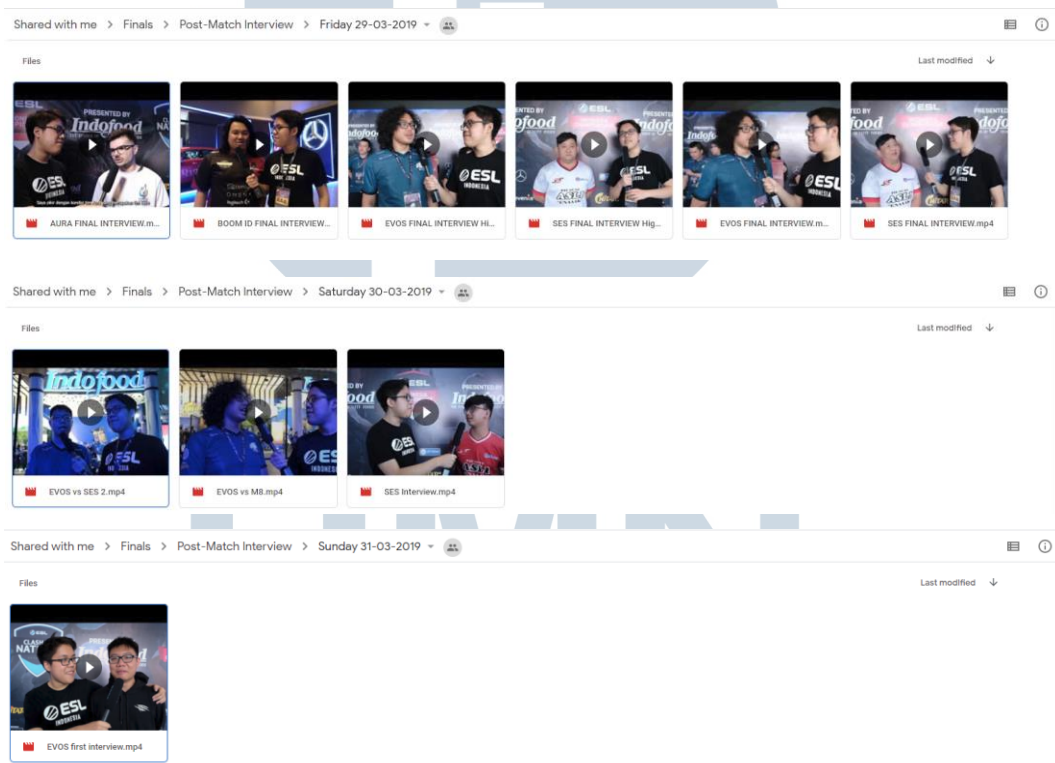
Gambar 3.13. fun content permainan charades

(sumber: dokumentasi pribadi)

Beruntung pada akhirnya acara final berjalan dengan sangat lancar, sehingga *fun content* ini pada akhirnya diunggah ke *Youtube* beberapa hari setelah acara final berlangsung. Seluruh bagian Media Day ini merupakan *pre-match interview* yang dijalankan oleh penulis. Ketika hari H final berlangsung, setiap sebuah pertandingan selesai, akan diadakan *post-match interview*. *Interview* ini biasa berlangsung cepat dan diadakan di tempat *press conference* acara berlangsung. Tujuan utama dari *post-match interview* ini adalah untuk memberikan *live update* kepada *audience* yang tidak dapat menyaksikan pertandingan ini secara langsung maupun *live* lewat *Youtube*. Oleh karena itu, *post match interview* ini diunggah ke *social media* seperti *Instagram* maupun *Facebook* ESL Indonesia.

Proses *post-match interview* ini berlangsung selama final berlangsung dan hanya difokuskan kepada tim Indonesia saja. Setiap pertandingan selesai, penulis bersama salah satu tim *social media* yaitu Adit akan langsung mendatangi tim yang menang maupun yang kalah untuk meminta izin wawancara. Ketika tim tersebut setuju untuk diwawancara, penulis beserta Adit langsung menuju ke

lokasi *press conference* untuk dimintai keterangan mengenai perasaan mereka telah memenangkan pertandingan tersebut, serta pesan-pesan untuk para fans Indonesia. Ketika wawancara selesai, penulis langsung kembali menuju ke belakang panggung untuk mengedit *footage* wawancara tersebut menjadi satu menit. Hal ini dikarenakan *social media* seperti *Instagram* hanya bisa mengunggah video selama satu menit saja. Dalam hal ini, penulis dibatasi waktu selama 30 menit hingga satu jam untuk mengedit lalu mengirimkannya kepada tim *social media* untuk diunggah. Karena jika lebih dari waktu tersebut, maka *post match interview* dirasa terlalu lama dan informasi tersebut sudah tidak baru lag



Gambar 3.14. Post match interview selama tiga hari  
(sumber: dokumentasi pribadi)

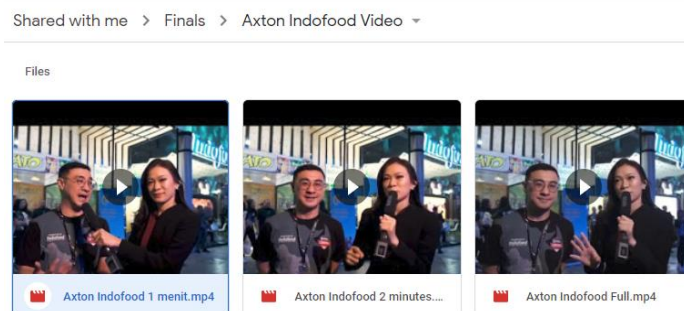
#### 4. Axton Indofood Video

Ketika acara Final sedang berlangsung, pemilik perusahaan Indofood yaitu Bapak Axton datang ke acara ESL Final yang berada di JIEXPO Kemayoran. Beliau hadir ke ESL Final ini karena Indofood merupakan sponsor utama ESL yang berada di Indonesia. Kehadiran Bapak Axton ini dimanfaatkan oleh *Managing Director* Nick Vanzetti untuk melakukan wawancara. Dalam proses wawancara ini, penulis mendapatkan tugas untuk mengambil video serta mengeditnya.



Gambar 3.15. Axton Indofood ketika diwawancara  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Setelah wawancara ini, ESL serta perusahaan Indofood meminta output video ini kedalam tiga jenis. Pertama adalah video satu menit yang nantinya akan diunggah ke *social media*, kedua adalah video dua menit, dan yang terakhir adalah output video secara keseluruhan tanpa dipotong yang berdurasi tiga menit. Seluruh hasil output ini dikirimkan oleh penulis melalui *google drive* lalu dibagikan ke Nick yang nantinya akan diteruskan olehnya ke Indofood.

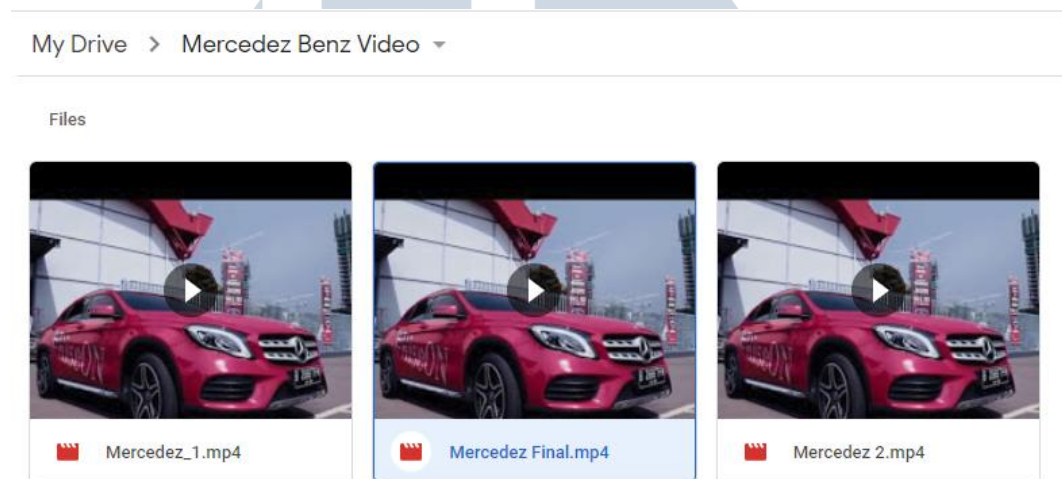


Gambar 3.16. Hasil output ketiga video  
(sumber: dokumentasi pribadi)



## 5. Mercedes Benz Video

Meskipun sponsor ESL di Indonesia adalah Indofood, namun perusahaan ESL ini sendiri memiliki sponsor utama mereka yaitu Mercedes Benz. Oleh karena itu, Penulis juga mendapatkan tugas untuk mengedit beberapa *footage* pemain yang menggunakan Mercedes Benz. Seluruh pemain yang memasuki final di ESL, memiliki hak khusus untuk berangkat dari hotel menuju JIEXPO menggunakan mobil Mercedes Benz yang disediakan oleh sponsor.



Gambar 3.17. Mercedes Video dengan beberapa revisi

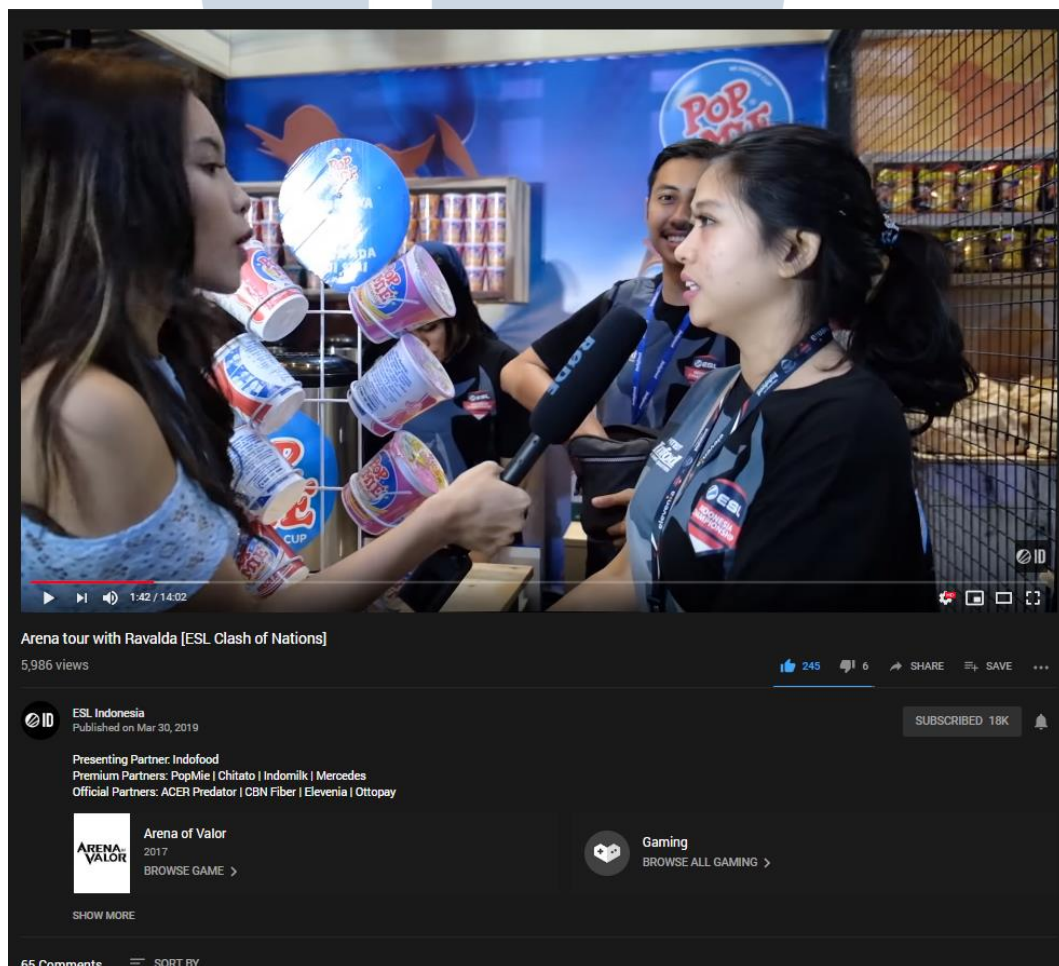
(sumber: dokumentasi pribadi)

*Project* ini penulis dapatkan dari *project manager* ESL Indonesia yaitu Michael Kiefer. Beliau meminta untuk mengumpulkan seluruh *footage-footage* Mercedes Benz yang sudah diambil bersama dengan pemain dari hari pertama hingga hari terakhir di JIEXPO untuk dibuatkan satu video khusus. Penulis belum mengetahui apakah video ini nantinya digunakan untuk keperluan *social media* atau diberikan langsung kepada sponsor *mercedes benz*.

## 6. Arena Tour JIEXPO Kemayoran

Ketika *event* offline sedang berlangsung di JIEXPO, terdapat banyak *booth-booth* makanan maupun peralatan lainnya yang berhubungan dengan industri gim. Tim *social media* sempat memikirkan untuk melaksanakan '*live report*' seluruh *booth-booth* yang berada di lokasi tersebut. Namun karena peralatan yang belum cukup memadai, mereka sempat berfikir untuk mengambil gambar dahulu menggunakan '*one take*' sehingga video ini nantinya terlihat seperti '*live*'.

Ketika ada waktu luang, akhirnya video tersebut diambil secara *one take* oleh penulis menggunakan kamera serta gimbal. Durasi video dari *one take* tersebut adalah 13 menit. Setelah video ini selesai, penulis memberikannya kepada tim *social media*. Sebelum mengupload video ini, kepala dari tim *social media* yang berasal dari Singapore sempat menanyakan kepada rekan kerjanya yang berasal dari German mengenai video *one take* ini yang nantinya akan dimasukkan ke *Facebook live*. Namun rekan kerjanya tersebut tidak menyetujui ide tersebut dan mengatakan bahwa hal ini merupakan pembohongan kepada publik, jika ingin *live* maka lakukanlah secara *live*. Oleh karena itu, video ini tidak jadi diunggah ke *Facebook live* namun menjadi konten *Youtube* bernama *Arena Tour JIEXPO Kemayoran*.



Gambar 3.18. Arena tour with Ravalda

(sumber: Arena tour with Ravalda [ESL Clash of Nations]. (2019). Retrieved from

<https://www.Youtube.com/watch?v=bi54OQZhFg8&t=363s>)

### 3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama melaksanakan praktik kerja magang di ESL Indonesia, penulis mendapatkan banyak pengalaman baru. Namun tentu dalam sebuah pekerjaan baru, pasti ada masalah yang ditemukan. Kendala paling utama yang penulis cukup sulit atasi adalah permasalahan bahasa. Dalam bekerja di perusahaan multinasional, berbagai bahasa tentu menjadi pembatas dalam berkomunikasi. Meskipun perusahaan ini mengutamakan bahasa Inggris sebagai bahasa utama mereka, tetap saja logat dari berbagai daerah yang membuat bahasa Inggris mereka sulit untuk dimengerti. Terkadang penulis harus meminta orang lain untuk mengulang perkataannya karena penulis tidak terbiasa untuk menggunakan bahasa Inggris sehari-hari.

Selain permasalahan utama tersebut, penulis juga ingin membahas kendala yang penulis temukan dalam setiap *project-project* yang penulis jalani selama praktik kerja magang.

#### 1. *Project ESL Rivals*

*Project* utama penulis ini memiliki tantangan yang cukup banyak, dimana penulis harus mendatangi *basecamp* dari masing-masing tim yang akan diwawancarai, perubahan anggota tim yang terjadi selama *project* ini berlangsung, serta berbagai kendala lainnya. Namun kendala utama yang sering dihadapi penulis adalah ketika mendatangi *basecamp* pemain tersebut.

Biasanya *basecamp* setiap tim berada di daerah yang berbeda-beda dan memiliki jarak yang cukup jauh. Bahkan penulis sempat harus pergi ke luar kota yaitu di Bandung untuk mendatangi salah satu tim pemain AOV yaitu tim *The Prime*. Kendala yang ditemukan biasanya adalah mengatur jadwal antara satu tim dengan tim lainnya, waktu pengambilan video yang berdekatan dengan pertandingan yang akan dijalani sehingga penulis memiliki waktu *editing* yang cukup sempit.

Hal yang paling terasa dalam pengerjaan pembuatan konten adalah waktu *deadline* yang cukup singkat. Tidak jarang tim yang baru bisa diwawancarai, hanya berjarak sekitar dua sampai tiga hari sebelum pertandingan dimulai. Selain itu, setiap pertandingan memiliki *output* berjumlah tiga video. Dua video



merupakan video full mengenai masing-masing tim dan satu lagi adalah video 30 detik untuk *social media*. Banyaknya *output* video ini juga terkadang menyulitkan penulis. Karena setiap video harus diedit dengan diberikan *subtitle*, logo sponsor, *color grading* dan yang terakhir adalah pengeditan audio. Seluruh pengeditan audio selama *ESL Rivals* ini dikerjakan oleh penulis. Sehingga penulis harus membagi untuk antara mengedit pekerjaan penulis dan juga mengedit *audio* yang berasal dari tim-tim lainnya.

Perusahaan ESL dari sejak awal selalu menerapkan standar yang tinggi baik dalam pembuatan konten, sistem pekerjaan, serta pertandingan yang mereka adakan. Namun sayangnya, karena di Indonesia ini mereka baru memulai, sering terjadi kendala dimana peralatan *shooting* yang belum begitu lengkap. Sehingga hasil yang dihasilkan juga terbatas dengan peralatan seadanya. Contohnya adalah pada awal-awal video *ESL Rivals*, penulis hanya dapat *shooting* menggunakan satu hingga dua lampu LED yang sebenarnya dimiliki oleh salah satu teman penulis yaitu Antonius Willson. Kamera yang digunakan juga masih menggunakan kamera Antonius serta kamera penulis untuk menunjang video-video tersebut.



Gambar 3.19. Video awal mula *ESL Rivals* menggunakan satu lampu LED  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Selain itu, standar yang dituntut oleh ESL juga sebenarnya cukup sulit jika dikerjakan dengan dua orang saja. Sehingga sumber daya manusia juga sempat menjadi kendala dalam menghasilkan video-video ini. Audio juga pada awal-awal memiliki permasalahan dimana *microphone* yang digunakan hanya mengandalkan *rode mic micro* (*microphone* yang diletakan di atas kamera) sehingga suara yang dihasilkan tidak cukup bagus. Bahkan suara ini sempat menjadi masalah ketika ruangan wawancara cukup sempit, sehingga suara terdengar menggema. Permasalahan *audio* ketika *shooting* juga menghambat penulis ketika masa *post-production*. Sehingga penulis harus mengedit dengan lebih ekstra daripada menggunakan *microphone* yang lebih sesuai seperti *clip on* maupun *shotgun Mic*.



Gambar 3.20. Microphone Rode Video Micro yang digunakan penulis (sumber: (2019). Retrieved from <https://www.amazon.com/Rode-VideoMicro-Compact-Camera-Microphone/dp/B015R0IQW>)

Dalam *project ESL Rivals* ini, kendala lain yang diluar dari penulis serta perusahaan adalah pergantian pemain yang dilakukan oleh tim-tim Indonesia. Dalam olahraga, jual beli pemain sering terjadi sehingga jarang ada pemain yang tetap di dalam sebuah tim. Hal ini sempat menjadi masalah baru ketika penulis mewawancarai salah satu pemain dari sebuah tim lalu tidak lama pemain tersebut pindah/dibeli oleh tim lain. Sehingga penulis harus kembali ke basecamp tersebut dan mengambil *footage* wawancara dengan pemain yang berbeda.

## 2. *Project Champion Hero Guide*

Dalam pengerjaan *project* ini, kendala tidak begitu banyak jika dibandingkan dengan kendala *ESL Rivals*. Hal ini dikarenakan *project* ini mengambil *footage-footage in game* yang sudah ada dari pertandingan *ESL Clash of Nations*. Akan tetapi, dalam membuat tutorial, *project manager* penulis mengharapkan sesuatu yang bagus dan membahas detail-detail secara rinci mulai dari deskripsi item-item, penggunaan hero tersebut serta hal-hal lainnya. Namun karena *project* ini merupakan *project* baru, maka penulis harus mencari seluruh bahan video sendiri. Terkadang penulis sebenarnya membutuhkan video yang hanya bisa didapatkan dari sumber gim tersebut. Namun sayangnya, penulis tidak memiliki akses untuk ke sumber video.

Seluruh bahan-bahan untuk *champion hero guide* ini penulis ambil dari *Youtube* *ESL Indonesia*. Penulis tidak mengambil file yang sudah jadi di kantor karena jika ingin mengambil file asli dari tournament, file tersebut berupa data *Prores* yang memiliki *storage* sangat besar dan biasanya pertandingan online berjalan lebih dari satu jam. Sehingga data yang dihasilkan dari satu videonya bisa berpuluh bahkan ratusan gigabyte. Oleh karena itu, penulis akhirnya mengunduh file MP4 yang berada di *Youtube* setelah *broadcast* telah selesai.

Penulis juga sempat mengalami permasalahan dalam *audio* ketika melakukan pengambilan gambar untuk pembuka maupun penutup video tutorial. Masalah ini ditimbulkan oleh *air conditioner* ruangan *broadcast* yang begitu besar sehingga masuk ke dalam *clip on*. *Air conditioner* ini juga tidak bisa dimatikan karena berasal dari pusat. Sehingga penulis harus mengecilkan sensitivitas *clip on* dan membesarkannya di *post*. Hal ini juga menjadi masalah baru karena ketika itu, suara ternyata terlalu kecil berbeda dengan suara ketika di *monitor* sehingga *noise* yang dihasilkan cukup besar.

Kendala berikutnya adalah pembagian waktu untuk peminjaman ruang *broadcast* dengan waktu untuk bertemu dengan *caster*. Menemukan waktu yang pas untuk proses *shooting* juga terkadang tidak begitu mudah. Ruang *broadcast* sering digunakan untuk menyiarkan pertandingan serta *caster* yang masih berkuliah sehingga terkadang hasil video tidak sesuai dengan *deadline* yang

diinginkan. Penulis juga sempat mengalami kendala ketika *caster* tiba-tiba memiliki janji dengan dosennya sehingga harus mengganti hari *shooting*. Padahal ketika itu, penulis sudah mempersiapkan seluruh peralatan serta studio *broadcast*. Beruntung pada bulan itu, ESL sedang tidak mengadakan pertandingan. Sehingga studio *broadcast* bisa dipinjam kapan saja.

Kendala berikutnya adalah komputer kantor yang belum memiliki aplikasi editing seperti *premiere*, *pro tools*, dan *aftereffects*. Serta penulis juga belum memiliki meja komputer tetap karena sering terjadi pertukaran pekerja maupun *freelance*. Sehingga sempat beberapa kali penulis harus kembali menginstal aplikasi editing di komputer yang berbeda-beda.

### 3. Proses selama ESL Finals

Tentu kendala terbanyak adalah ketika acara ESL *Clash of Nations* dan ESL Indonesia *Championship*. Hal ini karena acara tersebut merupakan acara puncak ESL yang diadakan di JIEXPO Kemayoran. Kendala-kendala yang penulis alami akan penulis jabarkan antara hari ketika *media day* serta tiga hari berada di *grand final*.

Meskipun *grand final* hanya berlangsung pada hari jumat hingga minggu, persiapan untuk *grand final* ini sudah dilakukan sejak hari rabu. Penulis harus mempersiapkan *footage-footage* kota Jakarta yang nantinya akan ditampilkan ketika acara berlangsung. Selain itu juga, diadakan *media day* selama satu hari penuh dimana penulis harus mengambil gambar seluruh interview wawancara yang berada di hotel dekat JIEXPO. Selain itu juga, penulis harus mengedit beberapa *side content* untuk keperluan *social media* ESL Indonesia.

Permasalahan ketika *shooting media day* adalah ketika membuat *side content* yaitu *fun content*. Saat itu sebenarnya penulis bersama dua orang tim *social media*. Namun kebutuhan *fun content* memerlukan dua kamera yang mengambil gambar secara bersamaan dan kedua tim orang tersebut tidak dapat mengoperasikan kamera. Sehingga penulis harus mengoperasikan dua kamera sekaligus untuk mengambil *fun content*. Beruntung gim yang dimainkan hanya membutuhkan satu orang untuk pergerakan kamera, sehingga satu kamera lainnya bisa ditaruh di atas tripod saja.

Selain itu, sumber daya manusia yang terbatas juga cukup menyulitkan penulis ketika *media day* ini. Seluruh LED *three point lighting* harus penulis kerjakan sendiri karena kedua tim *social media* juga memiliki tugasnya masing-masing. Permasalahan sumber daya manusia ini diakibatkan oleh perbedaan lokasi *shooting*. Sebenarnya jika pengambilan gambar dilakukan di satu lokasi yang sama, penulis akan memiliki bantuan selama proses interview berlangsung. Namun karena ada *shooting* di JIEXPO yang memerlukan banyak orang, sehingga *shooting interview* serta *side content* dilakukan oleh satu orang saja. Karena pada hari tersebut penulis melakukan *shooting* hingga malam hari, maka proses *editing* dilakukan keesokannya ketika berada di *venue*.

Ketika hari *grand final* berlangsung, kendala yang penulis temukan adalah berkoordinasi dengan tim *social media* untuk melaksanakan *post match interview* yang berada di lokasi *press conference*. Terkadang tim yang sudah menang/kalah tidak mau diwawancarai atau langsung berpencar ke tempat lain. Sehingga penulis bersama tim *social media* sering kesulitan untuk menemukannya.

Kendala berikutnya adalah video *sponsorship* yang diberi tahu ketika hari *grand final* berlangsung. Ketika acara *grand final* hampir selesai yaitu pada hari Sabtu, *project manager* meminta kepada penulis untuk dibuatkan video *mercedes benz* yang diambil dengan tim-tim yang berasal dari Indonesia. Namun *footage mercedes benz* ini hanya diambil ketika *media day* dan tidak seluruh tim Indonesia diambil dengan mobil ini karena hujan serta permasalahan lainnya. Oleh karena itu, penulis harus meminta tim *after movie* untuk kembali mengambil *footage-footage* ketika tim berangkat menuju ke *venue* menggunakan mobil *mercedes benz* tersebut.



### 3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Seluruh kendala-kendala yang terjadi selama magang, sebenarnya sudah disampaikan oleh penulis maupun tim *content* kepada manager. Beberapa kendala juga seperti kurangnya peralatan sebenarnya sedang dalam proses pembelian oleh tim marketing. Oleh karena itu, pada acara *grand final* tidak begitu banyak masalah yang terjadi.

#### 1. *Project ESL Rivals*

Permasalahan ketika mengunjungi *basecamp* pemain profesional Indonesia sebenarnya diselesaikan dengan membawa mobil pribadi milik Antonius. Namun terkadang jalanan yang dilewati cukup sulit untuk dilewati mobil sehingga kami perlu berjalan membawa peralatan untuk mencapai *basecamp* tersebut. Kendala lain seperti macet dan biaya toll ditanggung oleh kantor sehingga tidak terlalu menjadi masalah untuk penulis.

Permasalahan yang kedua yaitu *deadline* yang singkat membuat *jobdesk* kami terkadang menjadi berbeda-beda dan bisa saja saling tukar *jobdesk*. Agar seluruh *deadline* dapat terkejar, penulis membagi proses editing bersama dengan Antonius dan Indra. Biasanya Antonius akan mengedit beberapa tim dan seluruh *subtitle* dari video penulis dan Indra. Penulis akan mengedit juga beberapa video serta seluruh *audio* dari Antonius dan Indra. Indra akan membantu juga dengan mengedit beberapa video dari pemain lainnya. Karena video tersebut akan mengikuti alur cerita wawancara, maka penulis tidak perlu memikirkan konsep-konsep baru lagi. Biasanya yang membedakan tiap video tersebut adalah alur cerita dari masing-masing tim.

Permasalahan sumber daya manusia sebenarnya sudah selesai ketika Indra mulai membantu penulis ketika proses *shooting*. Lalu permasalahan dengan alat diselesaikan secara bertahap. Ketika pertama kali *shooting* kami hanya memiliki satu LED dan *microphone* yang berada di kamera. Lalu karena hasil yang kurang memuaskan, *broadcast manager* ESL Bapak Hadi meminjamkan alat-alat yang penulis butuhkan seperti tiga buah LED beserta *lighstand*, *boom pole* dan *shotgun mic*. Lalu beberapa minggu setelah itu, LED beserta *lighstand* yang dibeli oleh kantor telah tiba. Sehingga penulis menggunakan LED tersebut untuk *project*

selanjutnya. Permasalahan *audio* juga terselesaikan dengan penggunaan *shotgun mic* dan juga *clip on*. Sehingga video yang dihasilkan dalam *project* ini semakin akhir semakin baik.

## 2. *Project Champion Hero Guide*

Permasalahan kebutuhan *footage* penulis selesaikan dengan mencari *footage-footage* yang sudah ada di *Youtube*. Bahkan untuk *loop footage* video, penulis menggabungkan *video* yang ada di *Youtube* dengan gambar yang berada di gim AOV melalui *after effect*. Hal ini penulis lakukan karena tidak ada cara lain untuk mendapatkan *footage* tersebut.

Permasalahan *audio* yang penulis dapatkan ketika *shooting* akhirnya penulis selesaikan di *post-production* menggunakan *pro tools*. Meskipun dapat terselamatkan, namun tetap kualitas suara tidak sebagus biasanya. Kendala ini juga tidak terjadi di video kedua yaitu *flash hero* karena pada saat tersebut, AC *central* sedang dimatikan karena *shooting* dilakukan pada hari minggu.

Penyelesaian permasalahan aplikasi, akhirnya penulis selesaikan dengan membawa beberapa pekerjaan kantor dan dikerjakan di komputer pribadi penulis. Karena komputer penulis sudah pernah digunakan untuk sebuah *project*, maka aplikasi yang penulis butuhkan sudah tersedia. Sehingga hasil video bisa lebih maksimal. Oleh karena itu, setiap selesai *shooting* penulis akan mem-*backup* hasil *shooting* ke *hardisk* kantor dan penulis. Selain itu, seluruh bahan-bahan editing juga penulis kerjakan di *hardisk eksternal*. Sehingga setiap perpindahan komputer, penulis tidak perlu menghubungkan ulang *footage* yang ada di *premiere* dengan *footage* aslinya.

## 3. *Proses selama ESL Finals*

Kekurangan orang pada *media day* ini akhirnya dapat sedikit terbantu dengan penulis mengajarkan salah satu tim *social media* untuk menggunakan kamera, serta tim *social media* juga memiliki *volunteer* yang mengerti peralatan kamera. Sehingga ketika *fun content*, penulis bisa fokus ke salah satu kamera untuk mengambil pergerakan tim pemain. Kamera yang digunakan juga merupakan kamera baru yang dimiliki kantor sehingga tidak memiliki kendala baru. Hanya permasalahan baru adalah baterai yang baru memiliki satu buah saja.



Permasalahan dalam mencari pemain untuk diwawancara, telah diatasi oleh salah satu tim dari *social media* dengan menghubungi manager setiap tim yang berasal dari Indonesia. Sehingga setiap selesai pertandingan, penulis serta Adit (tim *social media*) dapat langsung menuju ke arena *press conference* untuk wawancara. Namun untuk permasalahan jika salah satu tim tidak ingin diwawancara, penulis tidak dapat melakukan apa-apa karena itu merupakan hak dari setiap tim tersebut.

Terakhir untuk permasalahan video *Mercede Benz*, penulis akhirnya berusaha mengambil satu *footage* dengan tim pemenang yang berasal dari Indonesia yaitu EVOS ketika berada di depan mobil *mercedez benz*. Namun untuk *footage* lainnya, penulis hanya menggunakan yang telah diambil ketika *media day* karena waktu *grand final* sudah mau selesai.

