



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 I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada tahun 2019 ini, penulis melihat perkembangan *Esports* sebagai kompetisi permainan elektronik (*game online*), mendapatkan peningkatan antusias dari para penikmatnya khususnya di Indonesia. *Esports* atau yang juga dikenal sebagai permainan kompetitif antar pemain profesional bertumbuh dengan sangat cepat, baik itu dari ragam permainan yang dipertandingkan, bertambahnya tim-tim *Esports*, perusahaan-perusahaan sponsor, dan bahkan mendapatkan dukungan dari pemerintah.

Penulis yang menyukai pertandingan *Esports* melihat perkembangannya di Indonesia yang cukup cepat dan mulai merambah pada industri produksi video. Produksi video konten berupa biografi pemain, cuplikan pertandingan, video sponsor dan lain-lain. Selain itu, tentunya banyak tim *Esports* yang juga ingin memperkenalkan keberadaan timnya dalam bentuk video melalui beberapa *platform* yang mudah dan banyak diakses oleh orang-orang seperti *YouTube* dan *Instagram*.

Penulis berkuliah sebagai mahasiswa jurusan film, film dokumenter adalah salah satu mata kuliah yang bagi penulis bisa membuat sebuah video jurnalistik, atau memperkenalkan biografi seseorang dengan baik. Pembelajaran dari mata kuliah ini membuat penulis ingin mencoba menerapkannya menjadi gaya baru pada video-video dari sebuah tim *Esports*, baik itu sebagai perkenalan sebuah pemain, perjalanan sebuah tim, cuplikan pertandingan ataupun video yang akan membuat penonton mengenal lebih dekat dengan tim *Esports* kegemarannya.

Team RRQ adalah salah satu tim *Esports* ternama di Indonesia. Penulis mengenal Team RRQ dari beberapa pertandingan yang pernah diikuti dan dimenangkannya. Penulis juga pernah bekerja paruh waktu sebagai videografer pada beberapa pertandingan *Esports*. Sebagai tim *Esports* yang memiliki banyak divisi tim dari berbagai macam *game*, penulis juga melihat Team RRQ memiliki tim manajemen yang baik dan penggemar yang cukup banyak untuk sebuah tim

Esports di Indonesia. Penulis melihat adanya peluang dari Team RRQ yang sangat memperhatikan penggemarnya dengan berusaha melakukan *fans service* seperti membuat *events* dan juga terus berinteraksi dengan para penggemarnya melalui *platform* seperti *Facebook*, *Instagram* dan *YouTube*.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis menggunakan kesempatan praktik magang ini tentunya sebagai kesempatan untuk memasuki sebuah industri pekerjaan. Penulis menuliskan sebelumnya mengenai perkembangan video produksi yang mulai memasuki kebutuhan tim *Esports* di Indonesia. Penulis yang juga memiliki hobi bermain *game* dan berkuliah di jurusan film, merasa dapat membuat video yang tidak hanya memperkenalkan pemain dari tim *Esports* tetapi juga memiliki unsur *storytelling* yang baik, tentunya hal ini akan berpengaruh pada kualitas video untuk melakukan *fans service* pada sebuah tim *Esports*.

Team Rex Regum Qeon atau yang lebih dikenal sebagai Team RRQ adalah salah satu tim *Esports* ternama di Indonesia yang diakui pada kompetisi-kompetisi berskala nasional dan internasional. Team RRQ sendiri adalah salah satu tim *Esports* yang sangat mementingkan penggemarnya. Selain sibuk berprestasi pada kompetisi, Team RRQ juga rutin mengadakan *event* seperti nonton bareng *fans*, *meet & greet*, membagikan tiket pertandingan gratis dan merangkul penggemarnya melalui *social media* seperti *Facebook*, *Instagram* dan *YouTube*.

Penulis memilih praktik magang di Team RRQ Production dan mencoba memasuki industri produksi video pada sebuah tim *Esports*. Penulis juga berharap bisa mendapatkan pengalaman baru, seperti melihat target pasar dari penggemar Team RRQ, mempelajari perkembangan industri produksi video di bidang *Esports* dan juga proses pembuatan video terhadap pemain *game* profesional yang tentunya bukan seorang aktor yang memiliki kemampuan berakting di depan kamera. Penulis juga ingin mencoba memberikan sebuah gaya baru dalam pembuatan video sebuah tim *Esports*.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Proses penulis dalam mencari tempat magang, sebelumnya penulis memang sudah tertarik untuk mencoba mencari rumah produksi sebuah tim *Esports* ataupun media yang memang membuka lowongan pekerjaan pada berita seputar *Esports* di Jakarta. Penulis juga menemukan lowongan di beberapa *Event Organizer Esports* yang biasa mengurus berbagai macam pertandingan *Esports* di Indonesia, tetapi berdasarkan pengalaman penulis yang sering mengunjungi pertandingan dari *Event Organizer* tersebut, sering terjadi keterlambatan acara yang memakan waktu cukup lama, dan terlihat kurangnya persiapan dalam membuat sebuah *event Esports*.

Penulis juga sempat melihat media seperti Kincir.com yang ternyata juga membuka lowongan magang pada bagian tim produksinya, tetapi setelah penulis mencari tahu lebih lanjut, ternyata ini adalah sebuah program baru dari Kincir.com atau bisa dikatakan Kincir.com baru saja ingin mencoba memasuki industri *Esports*.

Team RRQ menjadi salah satu dari tim *Esports* yang menjadi target dari penulis, selain EVOS Esports, AURA Esports, dan tim *Esports* lainnya. Penulis juga memiliki pengalaman bekerja sebagai *freelancer* videografer pada beberapa pertandingan yang pernah diikuti oleh Team RRQ. Penulis mendapatkan informasi tawaran kerja di Team RRQ melalui *Instagram*, penulis kemudian mengirimkan CV dan portofolio melalui *email* dan mendapatkan panggilan *interview* ke kantor PT Qeon Interactive.

Setelah diterima bekerja menjadi *freelancer* di Team RRQ, penulispun mendapatkan tawaran *trial* untuk bekerja *full time* di Team RRQ, tetapi penulis memberitahu bahwa penulis memiliki kebutuhan praktik magang sebagai salah satu syarat kelulusan kuliah. Akhirnya Team RRQ mengizinkan penulis untuk bekerja sebagai *internship* pada bagian *content creator* dan jika hasilnya baik akan mendapatkan tawaran untuk bekerja di Team RRQ Production tanpa perlu melewati tahap *trial* lagi.

Penulis yang sepakat dengan tawaran tersebut membuat surat pengajuan praktik magang dari Universitas Multimedia Nusantara ke pihak PT Qeon

Interactive. Setelah mendapatkan surat penerimaan praktik kerja magang, kemudian mengajukannya ke pihak UMN dan mendapatkan surat KM 03-07. Penulis melakukan praktik magang selama tiga bulan, di mulai sejak 13 Februari 2019 hingga 14 Mei 2019. Jam kerja pada divisi Team RRQ Production pada bulan pertama melakukan praktik magang di mulai dari pukul 10.00 sampai 19.00 WIB. Tetapi terjadi perubahan jam kerja pada bulan kedua yaitu di mulai dari 08.30 sampai 17.30 WIB. Pengecualian jam kerja pada kegiatan *shooting* yang akan mengikuti kebutuhan produksi yang ada. Tidak ada peraturan khusus di Team RRQ, seperti perusahaan pada umumnya para karyawan perlu datang tepat waktu dan menyelesaikan proyek atau pekerjaannya dengan tepat waktu.

