

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri *e-sports* dan *game* telah mengalami pertumbuhan yang pesat dalam beberapa tahun terakhir, menciptakan berbagai peluang karier baru bagi individu dan mendorong pertumbuhan ekonomi digital secara signifikan. Berdasarkan laporan *Newzoo Global E-sportss and Live Streaming Market Report 2024*, pasar *e-sports* global diproyeksikan mencapai pendapatan sebesar \$1,64 miliar pada tahun 2024, meningkat dari \$1,38 miliar pada tahun sebelumnya. Indonesia sebagai salah satu pasar terbesar di Asia Tenggara juga menunjukkan pertumbuhan yang luar biasa, dengan total pendapatan industri *e-sports* nasional diperkirakan mencapai Rp2,5 triliun pada tahun 2025 (*Statista*, 2024). Pertumbuhan ini didorong oleh peningkatan jumlah pemain, ekosistem industri yang semakin berkembang, serta peningkatan investasi dari berbagai sektor, termasuk sponsor merek besar, pemerintah, dan perusahaan teknologi.

Selain itu, industri *e-sports* telah membuka peluang karier baru di berbagai bidang, mulai dari *professional gamers*, *streamers*, *casters*, *event organizers*, hingga *game developers*. Menurut laporan *Indonesia E-sportss Industry Outlook 2024*, jumlah atlet *e-sports* profesional di Indonesia meningkat sebesar 35% dalam lima tahun terakhir, dengan lebih dari 52 juta pemain aktif yang berkontribusi terhadap ekosistem digital. Hal ini menunjukkan bahwa *e-sports* tidak lagi hanya sekadar hiburan, tetapi telah menjadi sektor industri yang mampu menciptakan lapangan pekerjaan baru, mendukung ekonomi kreatif, dan meningkatkan daya saing Indonesia di tingkat global (*iNews.id*, 2024).

Seiring dengan berkembangnya industri ini, beberapa organisasi *e-sports* di Indonesia, seperti EVOS, ONIC, Bigetron, dan RRQ, berhasil menarik perhatian global dan menunjukkan prestasi di berbagai turnamen internasional. Tim RRQ (*Rex Regum Qeon*), sebagai salah satu tim *e-sports* terbesar di Asia

Tenggara, telah berpartisipasi dalam berbagai ajang kompetisi bergengsi seperti *Mobile Legends: Bang Bang Professional League (MPL)*, *PUBG Mobile Global Championship (PMGC)*, dan *Valorant Challengers*. Keberhasilan ini semakin memperkuat posisi Indonesia dalam ekosistem *e-sports* dunia serta menunjukkan bahwa industri ini memiliki potensi besar untuk terus berkembang di masa depan (*E-sportss Insider*, 2024).

Dalam konteks ini, PT Qeon Interactive menonjol sebagai salah satu perusahaan pelopor dalam industri game dan *e-sports* di Indonesia. Didirikan pada tahun 2012, perusahaan ini telah membangun rekam jejak yang kuat dalam menciptakan konten inovatif dan menyelenggarakan berbagai acara kompetitif yang menarik. Tidak hanya fokus pada pengembangan game, PT Qeon Interactive juga berperan aktif dalam membangun ekosistem *e-sports* yang inklusif dan berkelanjutan. Melalui program *RRQ MABAR*, perusahaan memberikan wadah bagi pelajar dan masyarakat untuk berpartisipasi dalam kompetisi yang tidak hanya mengedepankan aspek keterampilan bermain, tetapi juga menanamkan nilai-nilai sportivitas dan kerja sama tim.

Di era globalisasi yang terus berkembang pesat saat ini, terdapat berbagai industri yang menawarkan potensi besar dalam memenuhi kebutuhan finansial individu. Salah satu industri yang semakin menonjol dan menjadi salah satu pilar utama dalam sektor ekonomi kreatif adalah industri *e-sports*. Di Indonesia, industri *e-sports* telah menjadi salah satu andalan, berkontribusi signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi nasional (*iNews.id*, 2024).

Salah satu faktor yang mendorong pertumbuhan ini adalah meningkatnya penjualan *game mobile*, yang menunjukkan angka pertumbuhan tertinggi jika dibandingkan dengan platform *game* lainnya. Data menunjukkan bahwa *game mobile* mencakup sekitar 53 persen dari total keseluruhan platform *game* yang ada, dengan nilai total yang dihasilkan mencapai Rp1,53 triliun di kawasan Asia Tenggara (*iNews.id*, 2024). Hal ini mencerminkan minat dan partisipasi yang

tinggi dari masyarakat, serta pergeseran preferensi konsumen terhadap aksesibilitas dan kemudahan bermain *game* melalui perangkat *mobile*.

Melihat tren ini, proyeksi pasar *game* di Indonesia menunjukkan potensi yang sangat besar. Diperkirakan bahwa pada tahun 2025, nilai pasar *game* di Indonesia akan mencapai 2,5 miliar dolar AS, atau setara dengan Rp39,8 triliun. Angka ini tidak hanya mencerminkan pertumbuhan yang luar biasa dalam industri *game*, tetapi juga menunjukkan bahwa industri e-sports memiliki peluang yang sangat besar untuk berkembang lebih lanjut, menarik perhatian investor dan pelaku industri lainnya untuk berinvestasi dalam sektor yang menjanjikan ini. Oleh karena itu, peran industri e-sports dalam perekonomian kreatif Indonesia semakin diperkuat, menandakan bahwa sektor ini akan terus berkontribusi pada pertumbuhan ekonomi di masa depan.

Tren digitalisasi yang terus berkembang saat ini telah memberikan dampak yang signifikan, tidak hanya dalam hal perubahan perilaku individu atau konsumen, tetapi juga dalam cara perusahaan berinteraksi dengan berbagai pemangku kepentingan mereka. Perubahan ini memerlukan adaptasi yang cepat dan efektif dari berbagai organisasi untuk tetap relevan di pasar yang kompetitif. Dalam konteks ini, PT Qeon Interactive, yang dikenal sebagai salah satu perusahaan e-sports terkemuka di kawasan Asia Tenggara, mengambil langkah proaktif dalam mendukung perkembangan transformasi digital.

Sebagai bagian dari strategi mereka, perusahaan ini berkomitmen untuk mengimplementasikan berbagai saluran digital baik secara internal maupun eksternal. Upaya ini mencakup pemanfaatan teknologi digital untuk meningkatkan efisiensi operasional, memperbaiki komunikasi dengan para stakeholder, dan memperluas jangkauan layanan serta produk yang ditawarkan. Dengan demikian, PT Qeon Interactive tidak hanya berfokus pada pengembangan industri e-sports, tetapi juga berperan sebagai pelopor dalam transformasi digital yang mampu menciptakan ekosistem yang lebih inklusif dan inovatif. Transformasi digital ini diharapkan dapat memberikan pengalaman yang lebih baik bagi para pengguna, meningkatkan interaksi dan

kolaborasi antar pihak, serta membuka peluang baru dalam menghadapi tantangan yang ada di era digital saat ini.

Melalui langkah-langkah tersebut, PT Qeon Interactive tidak hanya berusaha untuk memenuhi kebutuhan pasar yang terus berubah, tetapi juga berkomitmen untuk memimpin dalam inovasi di industri e-sports. Hal ini menunjukkan bahwa perusahaan memiliki visi jangka panjang dalam menciptakan nilai tambah bagi seluruh stakeholder, serta mendukung pengembangan ekosistem digital yang berkelanjutan dan saling menguntungkan.

PT Qeon Interactive mengembangkan salah satu tim e-sports yang sangat diakui dan menjadi kebanggaan perusahaan, yaitu Team RRQ, yang dikenal sebagai salah satu tim terbesar di kawasan Asia Tenggara. Di Indonesia, industri e-sports dipenuhi oleh sejumlah kompetitor yang kuat, termasuk tim-tim terkemuka seperti EVOS, ONIC, Bigetron, dan berbagai tim e-sports lainnya yang berkompetisi dalam ekosistem e-sports yang semakin berkembang.

Team RRQ telah menunjukkan prestasi yang signifikan dengan memiliki sejumlah divisi yang mencakup berbagai genre permainan, serta keberhasilan mereka dalam memperluas jangkauan dengan mendirikan cabang di luar negeri, termasuk di negara-negara seperti Brasil, Filipina, Thailand, dan Korea Selatan. Langkah ekspansi ini tidak hanya menegaskan komitmen mereka untuk berkompetisi di level internasional, tetapi juga mencerminkan ambisi untuk meningkatkan reputasi dan pengaruh mereka di pasar e-sports global.

Dari segi kehadiran media sosial, Team RRQ menunjukkan performa yang jauh lebih besar dibandingkan dengan para pesaingnya di Indonesia. Tim ini memiliki pengikut yang signifikan di berbagai platform media sosial, termasuk Instagram dan TikTok, yang memperkuat posisi mereka sebagai salah satu pemimpin di industri e-sports. Manajemen tim yang efisien dan strategi pemasaran yang efektif telah memungkinkan Team RRQ untuk menciptakan hubungan yang kuat dengan penggemar dan komunitas, sehingga menciptakan

perbedaan yang jelas antara mereka dan kompetitor lainnya di tanah air. Hal ini menunjukkan bahwa Team RRQ tidak hanya unggul dalam kompetisi di arena permainan, tetapi juga dalam membangun brand yang kuat dan menarik perhatian di dunia digital.

Sebagai salah satu organisasi *e-sports* terbesar di Asia Tenggara, RRQ (*Rex Regum Qeon*) secara aktif membangun dan memperkuat komunitasnya melalui berbagai inisiatif berbasis event. RRQ tidak hanya berfokus pada kompetisi tingkat profesional, tetapi juga menghadirkan berbagai kegiatan yang dapat diikuti oleh komunitas penggemar dan masyarakat umum. Melalui program seperti *RRQ MABAR*, *fan gathering*, *meet & greet* dengan pemain profesional, hingga turnamen skala nasional untuk pelajar, RRQ berhasil menciptakan ruang bagi penggemar untuk lebih dekat dengan tim serta membangun ekosistem yang lebih inklusif. Event-event ini tidak hanya berfungsi sebagai wadah hiburan, tetapi juga menjadi sarana edukasi dan pengembangan bagi generasi muda yang tertarik meniti karier di industri *e-sports*. Dengan demikian, RRQ memainkan peran strategis dalam memperluas jangkauan industri *e-sports* di Indonesia, memperkuat loyalitas penggemar, dan menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan atlet dan talenta baru di bidang ini.

Peran Community Event Officer di sini sangatlah krusial dalam meningkatkan dan membangun hubungan yang kuat antara tim dan komunitas RRQ MABAR itu sendiri. Dengan menjalankan berbagai acara dan kegiatan yang melibatkan partisipasi para peserta, posisi ini bertujuan untuk mempererat keterikatan antara tim dengan para penggemar serta pemangku acara RRQ. Community Event Officer bertanggung jawab untuk merencanakan, mengorganisir, dan melaksanakan acara yang tidak hanya menarik, tetapi juga bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat.

Melalui penyelenggaraan E-Sports Tournament, School Ambassador, dan Cosplay Contest, Community Event Officer berkontribusi pada penciptaan platform bagi anggota komunitas untuk berinteraksi secara langsung dengan tim, sambil menikmati pengalaman yang menyenangkan. Dengan adanya kerja

sama antar Community Event Officer pada RRQ MABAR ini, program - program yang diselenggarakan sangatlah memperkuat rasa kebersamaan dan kolaborasi di antara para peserta dengan perusahaan.



Gambar 1.1 Final Show RRQ MABAR School Ambassador Season 3

Sumber : RRQ Topup Blog (2024)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

1.2.1 Maksud Kerja Magang

Tujuan dari praktik kerja magang di PT. Qeon Interactive adalah untuk memenuhi kewajiban akademis yang diatur oleh Universitas Multimedia Nusantara, khususnya dalam konteks mata kuliah Internship yang memiliki bobot 20 SKS. Mata kuliah ini mencakup berbagai komponen penting, termasuk Etika Bisnis Profesional, Pengalaman Industri, Validasi Model Industri, serta Evaluasi dan Pelaporan. Oleh karena itu, praktik kerja magang tidak hanya sekadar sebuah kewajiban, melainkan juga merupakan bagian integral dari proses pendidikan yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh di bangku kuliah ke dalam lingkungan kerja yang nyata.

Selain berfungsi sebagai syarat kelulusan, praktik kerja magang juga dirancang untuk memberikan mahasiswa pengalaman yang berharga, di mana mereka dapat belajar secara langsung mengenai dinamika industri. Dengan ketentuan bahwa mahasiswa harus menjalani praktik kerja magang selama minimal 80 hari, setara dengan 640 jam kerja, diharapkan mereka dapat mengembangkan keterampilan praktis yang relevan, serta memperluas jaringan profesional mereka. Pengalaman ini diharapkan tidak hanya menambah wawasan, tetapi juga meningkatkan kesiapan mahasiswa dalam menghadapi tantangan dunia kerja di masa depan, dengan segala kompleksitas dan peluang yang ada di dalamnya.

1.2.2 Tujuan Kerja Magang

Tujuan utama dari seluruh aktivitas dalam program kerja magang Track I, yang disesuaikan dengan konteks perusahaan serta posisi yang diemban, mencakup beberapa aspek krusial sebagai berikut:

1. **Mengimplementasikan dan memperluas wawasan serta pengetahuan praktis terkait *Community Event*** di dalam perusahaan multinasional. Pengalaman ini sangat berharga dalam

memahami dinamika industri secara lebih mendalam, khususnya dalam konteks penyelenggaraan acara berbasis komunitas di sektor *e-sports*.

2. **Mempelajari alur, sistem, dan prosedur kerja yang diterapkan dalam berbagai kegiatan oleh seorang *Community Event Officer*.** Pemahaman ini penting untuk menjalankan peran secara efektif, termasuk dalam aspek perencanaan, koordinasi, serta eksekusi acara yang melibatkan berbagai pemangku kepentingan.
3. **Membangun dan menjalin relasi yang kuat, baik di dalam maupun di luar perusahaan.** Relasi ini mencakup interaksi dengan media, perusahaan-perusahaan lain di industri *e-sports*, serta tenaga pemasar dengan beragam keahlian. Dengan demikian, program ini turut mendukung pengembangan jaringan profesional yang lebih luas serta membuka peluang karier di masa depan.

1.3 Waktu dan Prosedur Kerja Magang

1.3.1 Waktu Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang di Team RRQ, yang merupakan salah satu divisi dari PT Qeon Interactive, berlangsung di lokasi yang strategis di Jl. Jend. Sudirman Kav. 10-11, Gedung Midplaza 2, lantai 24, Karet Tengsin, RT.10/RW.11, Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10220. Program kerja magang ini dijadwalkan selama lima bulan, dimulai dari tanggal 12 Februari hingga 12 Juli 2024. Selama periode tersebut, pelaksanaan kerja magang dirancang untuk memenuhi total 640 jam kerja, yang sejalan dengan ketentuan dan regulasi yang ditetapkan oleh Program Studi serta pedoman MBKM Magang Track 1 di Universitas Multimedia Nusantara.

Masa aktivitas magang ini direncanakan akan berlangsung mulai dari tanggal 2 September 2024 hingga 9 Desember 2024, dengan pelaksanaan yang dilakukan secara langsung di kantor, setiap harinya dengan ketentuan jam sebagai berikut :

Hari Kerja	Jam Kerja
Senin - Jumat	10.00 – 19.00

Note : waktu istirahat berlangsung dari jam 12.00 s/d 13.00 setiap harinya.

Universitas Multimedia Nusantara menetapkan ketentuan bahwa jangka waktu praktik kerja magang harus mencapai minimal 80 hari, yang ekuivalen dengan total 640 jam kerja, untuk memenuhi syarat kelulusan yang ditentukan oleh program MBKM. Dengan demikian, program kerja magang ini tidak hanya berorientasi pada pengembangan kompetensi praktis di dunia industri, tetapi juga bertujuan untuk memfasilitasi mahasiswa dalam memenuhi persyaratan akademis yang telah ditetapkan, sambil memanfaatkan kesempatan berharga untuk berkontribusi dalam lingkungan kerja yang dinamis.

1.3.2 Prosedur Kerja Magang

Proses pelaksanaan kegiatan kerja magang dimulai dengan melakukan komunikasi dengan departemen Sumber Daya Manusia (HRD) dari berbagai perusahaan yang menawarkan kesempatan magang. Pada tanggal 30 Agustus 2024, serangkaian wawancara dilaksanakan, yang dimulai dengan pertemuan dengan staf HR diikuti oleh sesi wawancara dengan pihak pengguna (user) pada hari yang sama. Setelah melalui proses seleksi yang komprehensif dan menerima hasil positif, kegiatan kerja magang resmi dimulai pada tanggal 2 September 2024. Dalam tahap awal ini, peserta magang diperkenalkan kepada lingkungan kerja di PT Qeon Interactive serta diberikan pemahaman mengenai tugas-tugas yang akan dilaksanakan. Sebagai bagian dari orientasi, dilakukan juga penilaian kemampuan untuk mengidentifikasi keterampilan yang dimiliki oleh peserta magang. Setelah pengenalan selesai, kontrak kerja magang ditandatangani bersama dengan pihak HR, menandakan komitmen formal terhadap program ini.

Selanjutnya, setelah diterima oleh perusahaan, peserta magang diharuskan untuk mendaftar di website merdeka.umn.ac.id guna mengisi data yang berkaitan dengan informasi kerja magang, termasuk deskripsi pekerjaan, alur kerja, serta tugas yang akan dilaksanakan di perusahaan. Tahapan berikutnya mencakup pemantauan terhadap tugas harian yang telah dikerjakan, di mana setiap pencapaian tugas akan diperiksa dan disetujui oleh Penanggung Jawab (PIC) di perusahaan. Selain itu, selama periode magang, peserta juga akan mendapatkan bimbingan dari dosen pembimbing yang telah ditunjuk, khususnya dalam proses penyusunan laporan. Bimbingan ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh selama magang dapat tercatat dengan baik dan disajikan dalam laporan yang memenuhi standar akademis yang ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara.

Kesempatan untuk menjalani program magang di PT Qeon Interactive sebagai Community Event Intern di departemen Digital and Community diperoleh melalui serangkaian tahapan yang sistematis dan terstruktur adalah sebagai berikut :

1. Pemenuhan Syarat Akademik: Telah menyelesaikan 118 SKS dengan IPK 3.38 dan tidak memiliki nilai D, E, atau F pada semua mata kuliah.
2. Pendaftaran Program Magang: Mendaftar dengan menghubungi HRD melalui email dan mengirimkan dokumen yang diperlukan, termasuk Curriculum Vitae (CV), portofolio digital, dan transkrip nilai sementara.
3. Pengajuan Formulir KM-01: Mengajukan formulir KM-01 untuk mendapatkan persetujuan dari Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi.
4. Konfirmasi Wawancara: Pada tanggal 30 Agustus 2024, dihubungi oleh HRD PT Qeon Interactive, Monica Raisa, untuk

mengonfirmasi kesediaan melanjutkan proses dan melaksanakan wawancara.

5. Wawancara Online: Menghadiri wawancara online dengan pihak pengguna (user) pada tanggal 30 Agustus 2024 pukul 13.00 WIB, yang berlangsung selama sekitar 30 menit.
6. Pemberitahuan Penerimaan: Pada pukul 16.00 WIB di hari yang sama, menerima kabar dari HRD bahwa telah diterima untuk posisi *Community Event Intern*.
7. Mulai Program Magang: Menghadiri Head Office PT Qeon Interactive pada tanggal 2 September 2024 untuk memulai program magang dan menyusun laporan magang.
8. Persetujuan dan Surat Pengantar: Menerima persetujuan dan surat pengantar dari kampus pada tanggal 2 September 2024 setelah pengecekan kredibilitas dan latar belakang supervisor.
9. Registrasi dan Pengunggahan Surat: Menerima acceptance letter dari HRD pada bulan Oktober 2024 dan melengkapi registrasi di website merdeka.umn.ac.id, serta mengunggah surat di my.umn.ac.id pada bagian Internship > Pre-Internships > Input Form KM-01 / Final Comp.