

**PERAN LEAGUE OPS DI REVIVALTV TERHADAP
KREATIVITAS DALAM EVENT ESPORTS**



LAPORAN MAGANG

**Grenito Andros
00000052729**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERAN LEAGUE OPS DI REVIVALTV TERHADAP
KREATIVITAS DALAM EVENT ESPORTS**



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Grenito Andros
00000052729

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Grenito Andros

Nomor Induk Mahasiswa 00000052729

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Laporan Magang dengan judul:

PERAN LEAGUE OPS DI REVIVALTV TERHADAP KREATIVITAS DALAM EVENT ESPORTS

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 27 Juni 2025



(Grenito Andros)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERAN LEAGUE OPS DI REVIVALTV TERHADAP KREATIVITAS DALAM EVENT ESPORTS

Oleh

Nama : Grenito Andros
NIM : 00000052729
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Senin, 21 Juli 2025
Pukul 13.00 s.d 14.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji


Dr. Tangguh Okta Wibowo
.S.Hum., M.A.
NIDN 0320109004


Maria Adventia Gita Elmada,
S.I.Kom., M.Si.
NIDN 030912920

Pembimbing


Dr. Tangguh Okta Wibowo, S.Hum., M.A.
NIDN 0320109004

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



Digitally signed by Cendera
Rizky Anugrah Bangun
Date: 2025.07.30 10:09:37
+07'00'

Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si.
NIDN 0304078404

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Grenito Andros

NIM : 00000052729

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Jenis Karya Ilmiah : Laporan Magang

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PERAN LEAGUE OPS DI REVIVALTV TERHADAP KREATIVITAS DALAM EVENT ESPORTS

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan laporan magang saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 27 Juni 2025

Yang menyatakan,



(Grenito Andros)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul:

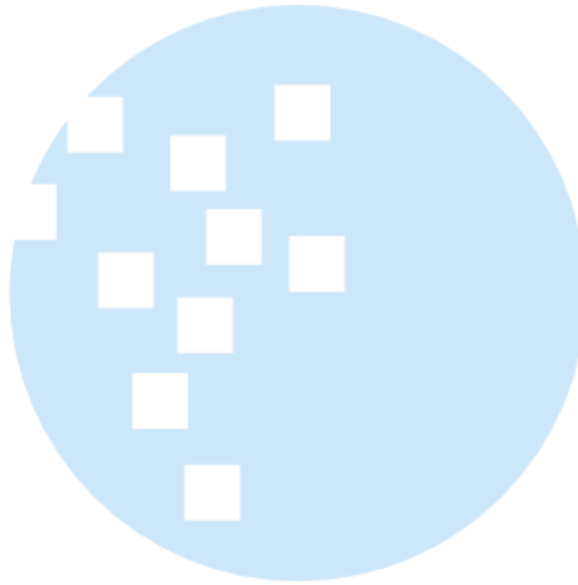
“PERAN LEAGUE OPS DI REVIVALTV TERHADAP

KREATIVITAS DALAM EVENT ESPORTS” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari sepenuhnya bahwa laporan magang ini tidak mungkin terselesaikan tanpa dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik selama masa studi maupun proses penyusunannya. Oleh karena itu, saya menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc. selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Dr. Rismi Juliadi, S.T., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ibu Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara
4. Bapak Tangguh Okta Wibowo, S.Hum., M.A. sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Bapak Dosen Dr. Tangguh Okta Wibowo, S.Hum., M.A. selaku Ketua Sidang dan Ibu Dosen Maria Advenita Gita Elmada, S.I.Kom., M.Si. selaku penguji yang telah memberikan arahan dan masukan saat sidang.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral
7. Kepada rekan-rekan di kantor magang RevivalTV, yang telah banyak membantu, membimbing, dan memberikan kesempatan belajar yang berharga selama masa magang. Suasana kerja yang suportif dan pengalaman langsung yang saya peroleh menjadi bekal penting dalam pengembangan diri saya secara profesional.

Semoga laporan ini dapat menjadi pembelajaran, motivasi, dan sumber informasi ke depannya bagi para pembaca khususnya mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 27 Juni 2025



(Grenito Andros)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERAN LEAGUE OPS DI REVIVALTV TERHADAP KREATIVITAS DALAM EVENT ESPORTS

Grenito Andros

ABSTRAK

Industri esports di Indonesia berkembang pesat, mendorong kebutuhan akan manajemen turnamen yang profesional dan inovatif. Magang di RevivalTV, khususnya di divisi League Ops, memberikan pengalaman langsung dalam mengelola jalannya turnamen esports. Posisi ini menuntut keterampilan teknis, koordinasi, serta kreativitas dalam menyusun sistem kompetisi yang menarik.

Selama magang, peserta terlibat dalam berbagai aspek operasional, mulai dari penyusunan jadwal pertandingan, komunikasi dengan tim peserta, pemantauan jalannya turnamen, hingga penanganan kendala teknis. Dalam praktiknya, proses kerja di League Ops tidak selalu sesuai dengan teori manajemen event, memaksa peserta untuk beradaptasi dan menemukan solusi inovatif.

Hasil dari magang ini menunjukkan bahwa keterlibatan dalam League Ops dapat meningkatkan keterampilan problem-solving, manajemen waktu, serta kreativitas dalam merancang event yang lebih engaging. Dengan menghadapi tantangan langsung di industri esports, peserta magang memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang dinamika industri serta keterampilan yang relevan untuk karier di bidang event management esports.

Kata kunci: League Ops, RevivalTV, Esports, Manajemen Event, Kreativitas

THE ROLE OF LEAGUE OPS AT REVIVALTV IN ENHANCING CREATIVITY IN ESPORTS EVENT

Grenito Andros

ABSTRACT

The esports industry in Indonesia is growing rapidly, increasing the demand for professional and innovative tournament management. An internship at RevivalTV, particularly in the League Ops division, provides hands-on experience in organizing esports tournaments. This position requires technical skills, coordination, and creativity in designing engaging competition systems.

During the internship, participants were involved in various operational aspects, including match scheduling, communication with participating teams, tournament monitoring, and handling technical issues. In practice, the workflow in League Ops does not always align with event management theories, requiring participants to adapt and find innovative solutions.

The results of this internship indicate that involvement in League Ops enhances problem-solving skills, time management, and creativity in designing more engaging events. By facing real challenges in the esports industry, interns gain a deeper understanding of the industry's dynamics and acquire relevant skills for a career in esports event management.

Keywords: *League Ops, RevivalTV, Esports, Event Management, Creativity*

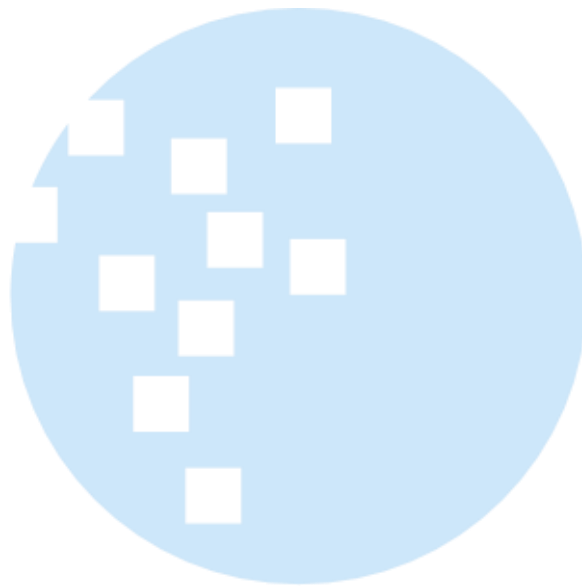
DAFTAR ISI

<i>PERAN LEAGUE OPS DI REVIVALTV TERHADAP KREATIVITAS DALAM EVENT ESPORTS.....</i>	<i>1</i>
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
<i>PERAN LEAGUE OPS DI REVIVALTV TERHADAP KREATIVITAS DALAM EVENT ESPORTS.....</i>	<i>ii</i>
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
<i>PERAN LEAGUE OPS DI REVIVALTV TERHADAP KREATIVITAS DALAM EVENT ESPORTS.....</i>	<i>iii</i>
<i>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....</i>	<i>iv</i>
<i>PERAN LEAGUE OPS DI REVIVALTV TERHADAP KREATIVITAS DALAM EVENT ESPORTS.....</i>	<i>iv</i>
KATA PENGANTAR	v
<i>“PERAN LEAGUE OPS DI REVIVALTV TERHADAP.....</i>	<i>v</i>
<i>PERAN LEAGUE OPS DI REVIVALTV TERHADAP KREATIVITAS DALAM EVENT ESPORTS.....</i>	<i>vii</i>
<i>THE ROLE OF LEAGUE OPS AT REVIVALTV IN ENHANCING CREATIVITY IN ESPORTS EVENT.....</i>	<i>viii</i>
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	1
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang.....	Error! Bookmark not defined.
1.2 Maksud dan Tujuan Pelaksanaan Kerja Magang... ..	Error! Bookmark not defined.
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.. ..	Error! Bookmark not defined.
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang	Error! Bookmark not defined.

1.3.2	Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN		Error! Bookmark not defined.
2.1	<i>Tentang Revival TV.....</i>	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
2.2	<i>Visi Misi RevivalTV.....</i>	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
VISI		Error! Bookmark not defined.
MISI.....		Error! Bookmark not defined.
2.3	<i>Struktur Organisasi RevivalTV.....</i>	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....		Error! Bookmark not defined.
3.1	<i>Kedudukan dalam Kerja Magang.....</i>	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
3.2	<i>Tugas dan Uraian dalam Kerja Magang.....</i>	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
3.2.1	Tugas Kerja Magang	Error! Bookmark not defined.
3.2.2	Uraian Pelaksanaan Kerja Magang.....	Error! Bookmark not defined.
3.2.3	Kendala Utama	Error! Bookmark not defined.
3.2.4	Solusi	Error! Bookmark not defined.
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....		Error! Bookmark not defined.
4.1	<i>Simpulan.....</i>	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
4.2	<i>Saran.....</i>	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
4.2.1	Saran untuk Perusahaan.....	Error! Bookmark not defined.
4.2.2	Saran untuk Universitas.....	Error! Bookmark not defined.
4.2.3	Saran untuk Mahasiswa.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA		Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN		<i>Error! Bookmark not defined.</i>

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tugas Utama League Ops	15
Tabel 3.2 Timelline Magang	16



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi RevivalTV	9
Gambar 2.2 Struktur Organisasi RevivalTV	10
Gambar 2.3 Struktur Departement Project RevivalTV	11
Gambar 3.1 Rulebook Garuda Esports Series	17
Gambar 3.2 Match Setting Garuda Esports Series	17
Gambar 3.3 Google Form Tournament	19
Gambar 3.4 Timeline Tournament	19
Gambar 3.5 Deck Timeline Tournament	20
Gambar 3.6 Filtering Player	21
Gambar 3.7 Bracket Player	22
Gambar 3.8 Deck Technical Meeting	23
Gambar 3.9 Bukti Kualifier	24
Gambar 3.10 Rundown Acara	25
Gambar 3.11 Livestreaming	26
Gambar 3.12 Expense Project	27
Gambar 3.13 Checklist Barang Event	28
Gambar 3.14 On Set Event	29



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MKBM 01	35
Lampiran B - Kartu MKBM 02	36
Lampiran C - Daily Task MKBM 03	37
Lampiran D - Lembar Verifikasi Laporan Magang MKBM 04	38
Lampiran E - Form Bimbingan Magang	39
Lampiran F - Hasil Turnitin	40
Lampiran G - Surat Penerimaan Magang	42
Lampiran H - Tampilan Dashboard Project	43
Lampiran I - CV Pemangang	44

