

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri esports di Indonesia mengalami pertumbuhan pesat dalam beberapa tahun terakhir. Berdasarkan laporan dari *Newzoo (2023)*, Indonesia menjadi salah satu pasar esports terbesar di Asia Tenggara dengan jumlah pemain aktif mencapai 60 juta orang dan pendapatan industri esports yang terus meningkat setiap tahunnya. Selain itu, peningkatan jumlah turnamen esports dari berbagai skala—baik nasional maupun internasional—menunjukkan bahwa ekosistem ini semakin berkembang dan memerlukan manajemen event yang profesional.

Esport di Indonesia juga sudah sangat diakui di Asia. Sehingga pada waktu 2018 terdapat sebuah Asian Games yang bertema esport diadakan di Indonesia lebih tepatnya Jakarta dan Palembang. Meskipun hanya sekedar eksibisi yang tidak memperoleh medali apapun, hal ini tetap saja menjadi sebuah kemajuan dalam industri esport terlebih lagi di Indonesia. Tidak jarang juga bagi masyarakat Indonesia untuk bermain game dengan harapan dapat memasuki sebuah team esport. Tidak hanya berhenti disitu saja, tetapi pada saat 2022, esport resmi masuk sebagai cabang olahraga yang diadakan di China, Hangzhou.

Event organizer adalah sebuah acara yang mengumpulkan sebuah audience dengan berbagai macam tujuan (Golblatt, 2013). RevivalTV merupakan salah satu media esports terkemuka di Indonesia yang berperan besar dalam menyelenggarakan berbagai turnamen, baik sebagai penyelenggara langsung maupun sebagai partner produksi. RevivalTV juga menjadi salah satu pemegang peran penting dalam membangun komunitas esport di Indonesia. berbagai macam projek dan kolaborasi seperti Moonton, Riot Games, dan Tencent.

RevivalTV juga dikenal luas sebagai event organizer berbagai turnamen esports berskala nasional maupun lokal. Turnamen yang pernah diselenggarakan oleh RevivalTV tidak lain adalah Mobile Legend Professional

League (MPL), Valorant Champion Tour (VCT), PUBG Mobile Pro League (PMPL), Free Fire Master League, dan masih ada banyak turnamen lainnya (Irsandhi, 2017). Revival TV juga menjadi jembatan dalam industri esport di Indonesia dengan menghubungkan developer game luar dan dalam negeri kepada para peminat game melalui event organizer yang komperhensif di dukung oleh komunikasi yang di dukung oleh komunikasi yang informatif sehingga dapat melibatkan berbagai macam individual dan komunitas dalam game tersebut. Tidak hanya dari event itu saja, tetapi RevivalTV juga membangun branding sosial media yang sangat kuat dimana itu menjadi kunci komunikasi yang menghubungkan segala pihak di perkembangan industri gaming Indonesia.

Esport di Indonesia memiliki potensi karier yang bisa dibilang sangat besar bagi anak-anak muda jaman sekarang ini. Hal ini dikarenakan meningkatnya peminat masyarakat untuk bermain sebuah game dan dapat mendapatkan sebuah penghasilan secara tidak langsung. Potensi karir yang dimiliki dalam esport ini tidak hanya langsung menjadi karir yang professional, hal yang harus dilalui tentu saja mengikuti turnamen lokal terlebih dahulu ataupun online. Menjadi pemain professional membutuhkan kerja keras dan cerdas saat bermain sehingga harus disiplin dalam waktu, jadwal, dan keproduktifitas (Nurcahyani, I. (2018)). Banyak sekali profesi yang bisa dilingkupkan dalam esport, contohnya adalah sebuah caster, analyst, manager dan masih banyak lagi.

Pembuatan esportainment ini, tidak hanya ada di RevivalTV saja. Ada Perusahaan lain yang berjalan sama seperti RevivalTV yaitu Mineski. Persaingan Mineski dan RevivalTV sangatlah berbanding jauh sekarang ini. Karena, Mineski sudah banyak menyelenggarakan turnamen internasional dan 20 turnamen nasional sedangkan RevivalTV masih belum melakukan turnamen yang bersifat internasional selama ini. Dalam sisi bisnis juga, RevivalTV sangat jauh ketinggalan jika dibandingkan dengan Mineski. Hal ini disebabkan oleh hal yang tidak diinginkan seperti kegagalan atau ketidaklancaran dalam berjalannya event, sehingga membuat para klien berpaling dari RevivalTV dan memilih mineski sebagai perantara dalam pembuatan event tersebut.

Industri esportainment ini, komunikasi menjadi kunci utamaa dalam

menjalankan sebuah event. Baik dalam Perusahaan maupun, komunikasi tetap menjadi yang paling utama. Karena tanpa adanya komunikasi, hal detail yang disampaikan dari klien maupun oleh teman kerjasama satu sama lain tidak akan berjalan dengan baik. Menurut Rahman & Prasetya (2018) menyatakan bahwa komunikasi Adalah proses dalam pengiriman pesan atau informasi dan penerimaan informasi dalam organisasi. RevivalTV sebagai event organizer dapat disebut juga sebagai organisasi kecil yang menjalankan event. Sehingga komunikasi yang digunakan Adalah komunikasi secara vertical. Para project manager memberikan arahan kepada project officer dan *league ops* untuk melakukan tugas yang sudah diberikan. Pada saat tugas tersebut sudah terselesaikan dengan maksimal, maka project officer dan *league ops* wajib untuk memberikan komunikasi Kembali terhadap project manager tersebut.

Setiap event esports terutama bagian turnamen peran *League Operations* (*League Ops*) sangat penting untuk memastikan jalannya kompetisi yang adil, terstruktur, dan profesional (Gecko, 2023). Pada saat ada kompetisi yang akan diadakan oleh pihak luar maupun dalam sebuah perusahaan, maka menyusun dan mengelola jadwal pertandingan format kompetisi adalah hal yang sangat penting untuk kelancaran kompetisi tersebut. tugas *League Ops* juga menetapkan waktu saat kompetisi berjalan, dengan catatan mengantisipasi tentang keterlambatan karena hal lainnya. Tentu saja untuk mendukung atau mempercepat pengerjaan kompetisi, biasanya menggunakan spreadsheet dan untuk memudahkan dalam memantau team kompetisi yang lolos yaitu menggunakan challenge.

Komunikasi antar peserta maupun player, *League Ops* adalah orang yang paling diandalkan. Hal ini juga merupakan bagian yang sangat penting untuk kelancaran kompetisi berlangsung. Rincian yang diberikan sebelumnya seperti jadwal kompetisi harus diberikan secara jelas kepada seluruh peserta maupun caster. briefing singkat adalah langkah penting untuk mereka memastikan jalur pertandingan yang arahnya kemana. oleh karena itu komunikasi ini sangat memerlukan koordinasi teknis. Peserta, biasanya akan berkomunikasi langsung melalui Discord atau WhatsApp (Ivander Stefanus, 2020). Hal ini digunakan untuk meminimalisir kendala - kendala dan pertanyaan yang masih belum jelas. Sehingga para peserta dapat mendapatkan jawaban yang cepat dan terinformasi.

Pengawasan terhadap jalannya kompetisi juga merupakan tanggung jawab yang dipegang oleh *League Ops* karena yang membuat peraturan teknisnya adalah *League Ops*. Aspek yang diperhatikan mulai dari waktu, perangkat, serta pemantauan jalannya pertandingan. *League Ops* juga berperan aktif dalam memantau aktivitas player selama kompetisi berlangsung, jika ada yang berbuat curang atau apapun itu hal yang tidak sportif maka keputusan juga akan langsung diambil oleh *League Ops*. Ketegasan dalam menangani pelanggaran sangat penting untuk menjaga integritas dalam kompetisi. oleh karena itu pengawasan yang menyeluruh dan penanganan yang tepat akan menciptakan pengalaman kompetitif yang sehat bagi para peserta (Games, 2025).

Seiring dengan perkembangan industri esports, kreativitas dalam manajemen event menjadi faktor penting dalam menciptakan pengalaman turnamen yang menarik (Moch. Nur Syawalludin N, 2021). Tidak hanya dalam hal teknis, tetapi juga dalam inovasi format pertandingan, cara interaksi dengan audiens, serta penggunaan teknologi dalam penyelenggaraan event. Menjadi *League Ops* harus selalu menyempurnakan peraturan-peraturan yang sudah dibuat sebelumnya. Karena sangat banyak sekali pemain yang mencari celah untuk melakukan cara curang dalam permainan. Biasanya pemain akan menggunakan hal tersebut karena tidak ditulis secara terbuka dalam peraturan. Oleh karena itu, pemahaman mendalam tentang peran *League Ops* menjadi kompetensi esensial bagi siapa saja yang ingin terlibat dalam industri event esports.

Tentu saja dalam menjalankan peran *League Ops* ini ada berbagai macam tantangan yang berbeda. Menyenggarakan event esports harus memiliki jadwal yang sangat teratur atau yang biasa disebut dengan rundown acara. Jika salah satu jadwal acara tersebut terhambat karena sesuatu internal maupun eksternal maka akan mempengaruhi jadwal yang sudah diatur untuk kedepannya (Ayu, 2025).

Melalui program magang di RevivalTV, mahasiswa mendapatkan kesempatan untuk memahami secara langsung bagaimana proses kerja *League Ops* serta bagaimana kontribusinya dalam meningkatkan kreativitas dalam manajemen event esports. Laporan ini akan membahas secara mendalam peran *League Ops* di RevivalTV serta dampaknya terhadap kreativitas dalam pengelolaan event esports. Selama magang di RevivalTV, mahasiswa mendapatkan pembelajaran komunikasi

yang berbeda dari berbagai pihak yang terlibat meliputi antar klien, sponsor, developer game, peminat game dimana RevivalTV menjadi jembatan komunikasi antar pihak-pihak yang ada.

1.2 Maksud dan Tujuan Pelaksanaan Kerja Magang

Aktivitas pelaksanaan kerja magang memiliki maksud untuk mendapatkan gambaran tentang bagaimana event organizer yang berada dalam lingkungan esport berjalan. Secara khusus, aktivitas pelaksanaan magang ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui proses kerja pada League Ops yang berada di RevivalTV
2. Mengimplementasikan mata kuliah yang sudah dipelajari yaitu Communication and Personal Relationship.
3. Mendapatkan ilmu baru dengan cara terjun langsung dalam melaksanakan event yang sedang dijalankan seperti dalam membuat sebuah checklist barang-barang yang dibutuhkan di google sheets, mengerti bagaimana cara membuat aturan yang optimal, mengerti bagaimana proses pembuatan quotation atau pengeluaran yang dibutuhkan pada saat event berjalan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Aktivitas pelaksanaan kerja magang berlangsung pada 10 Maret sampai 27 Juni 2025 dengan durasi enam ratus empat puluh jam kerja sesuai dengan Panduan MBKM Magang Track 1 dan sesuai dengan arahan dari Program Studi.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

A. Proses Administrasi Kampus (UMN)

- 1) Mengikuti pembekalan magang yang diselenggarakan oleh Program Studi Ilmu Komunikasi UMN via zoom meeting.
- 2) Mengisi KRS internship di myumn.ac.id dengan syarat telah menempuh 110 sks dan tidak ada nilai D & E. Serta me-request transkrip nilai dari semester awal hingga semester akhir sebelum magang di www.gapura.umn.ac.id.

- 3) Memiliki kesempatan untuk mengajukan KM-01 lebih dari satu kali melalui pengisian Google Form di e-mail untuk verifikasi tempat magang yang memenuhi persyaratan dan mendapat persetujuan dalam bentuk KM-02 (Surat Pengantar Magang) dari Kepala Program Studi.
- 4) Mengisi dan submit form KM-01 pada myumn.ac.id jika sudah mendapat perusahaan atau lembaga yang sesuai.
- 5) Selanjutnya, mengunduh form KM-03 (Kartu Kerja Magang), KM-04 (Lembar Kehadiran Kerja Magang), KM-05 (Lembar Laporan Realisasi Kerja Magang), KM-06 (Penilaian Kerja Magang), KM-07 (Verifikasi Laporan Magang) untuk kebutuhan proses pembuatan laporan magang.

B. Proses Pengajuan dan Penerimaan Tempat Kerja Magang

- 1) Proses pengajuan praktik kerja magang dengan mengirimkan email kepada HR RevivalTV pada tanggal 20 Februari 2025 serta mengunggah Curriculum Vitae (CV) dan KM-02 (Surat Pengantar Magang) kedalam form tersebut.
- 2) Proses penerimaan praktik kerja magang di RevivalTV dengan menerima pesan lolos seleksi melalui akun whatsapp resmi Revival pada tanggal 7 Maret 2025 dan mendapat surat penerimaan praktik kerja magang pada tanggal 10 Maret 2025 yang ditanda tangani oleh CEO dari RevivalTV yaitu Ahmad Shandy.

C. Proses Pelaksanaan Praktik Kerja Magang

- 1) Praktik kerja magang dijalankan dengan posisi sebagai *League Ops* pada Departemen Project.
- 2) Penugasan dan kebutuhan informasi, didampingi langsung oleh Head of Project Luhur Rizky Larasati selaku Pembimbing Lapangan.
- 3) Pengisian dan penandatanganan form KM-03 sampai KM-07 dilakukan pada saat proses praktik kerja magang berlangsung dan mengajukan lembar penilaian kerja magang (KM-06) kepada Pembimbing Lapangan pada akhir periode magang.

D. Proses Pembuatan Laporan Praktik Kerja Magang

- 1) Pembuatan laporan praktik kerja magang dibimbing oleh Tangguh Okta Wibowo selaku Dosen Pembimbing melalui pertemuan Google Meets.
- 2) Laporan praktik kerja magang diserahkan dan menunggu persetujuan dari Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi.

E. Laporan praktik kerja magang yang telah disetujui diajukan untuk selanjutnya melalui proses sidang.

