BAB III
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dalam Kerja Magang

Dalam Proses kerja magang, langsung di bimbing oleh Luhur Rizky Larasati selaku Head of Project dan di bimbing juga oleh Aqil Rahman Shidqi selaku Project Officer dan League Ops dari Revival TV. Peran dari League Ops adalah membuat flow maupun rules turnament yang akan diselenggarakan. Selama pembuatan flow dan rules turnament tersebut, dilakukan juga brainstroming kepada satu sama lain dalam divisi project untuk melihat bagaimana perkembangan rules tersebut.

Pada saat ada event yang akan diselenggarakan oleh RevivalTV, hal yang paling pertama harus diketahui adalah konsep event yang akan dijalankan. Dalam bentuk turnamen ataupun syuting. Setelah mengetahui konsep tersebut, mulai melakukan pencarian tentang game turnamen yang akan dijalankan. Pada saat selesai melakukan pencarian tentang game tersebut, mencari membuat peraturan yang akan digunakan dalam turnamen tersebut. Peraturan yang sudah selesai dibuat, harus ditunjukkan kepada atasan terlebih dahulu untuk memastikan bahwa peraturan ini sudah cocok digunakan dalam event turnamen tersebut. Selesai konfirmasi kepada atasan, yang harus dilakukan adalah membuat materi untuk *technical meeting* untuk para pemain yang akan berpartisipasi dalam turnamen tersebut. *Technical meeting* tersebut harus berisi timeline untuk para pemain agar mendapatkan gambaran kapan event tersebut dimulai.

Melakukan *technical meeting* kepada para pemain yang berpartisipasi untuk melancarkan dan mengingatkan kembali tentang peraturan-peraturan yang harus dipatuhi. Hari event tersebut, pemagang wajib untuk mengkontak para pemain untuk memastikan tepat pada jadwal yang sudah di tetapkan. Tidak hanya mengejar para pemain saja, hal ini juga membutuhkan koordinasi dari team broadcast dan memastikan bahwa sudah bisa lanjut ke tahap berikutnya. Selesai dari event tersebut, pemagang wajib untuk memberikan pesan yang berisi kapan hadiah akan dikirimkan kepada pemenang.

3.2 Tugas dan Uraian dalam Kerja Magang

Saat berlangsungnya proses kerja magang selama seratus hari dilakukan berbagai jenis pekerjaan mulai dari perencanaan sampai dengan tahapan eksekusi yang melibatkan banyak pihak. Aktivitas tersebut membutuhkan kemampuan dan pengetahuan dasar tentang pengetahuan umum terhadap kompetisi yang ada.

3.2.1 Tugas Kerja Magang

Tugas utama yang dilakukan oleh seorang *league ops* dalam aktivitas kerja magang adalah sebagai berikut

Tabel 3.1 Tugas Utama League Ops

Pembuatan Rulebook	Membuat sebuah Rulebook/peraturan dalam tournament
Tournament Management	Membuat sebuah peraturan kompetisi yang akan digunakan dalam event
Project Officer	Membantu seorang project manager dalam menjalani sebuah event

Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Saat berlangsungnya proses kerja magang selama seratus hari dilakukan berbagai jenis pekerjaan mulai dari perencanaan sampai dengan tahapan eksekusi yang melibatkan banyak pihak. Aktivitas tersebut membutuhkan kemampuan dan pengetahuan dasar tentang kompetisi.

3.2.2 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Pemagang melakukan magang di RevivalTV sebagai *league ops* dengan tenggat waktu magang selama 4 bulan 10 Maret – 27 Juni 2025. Tugas utama seorang *league ops* adalah sebagai berikut ini.

Tabel 3.2 Timeline Magang

Tugas Kerja Magang	Waktu Berdasarkan Minggu															
	Maret				April				Mei				Juni			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pembuatan Rulebook																
Tournament Management																
Project Officer																

Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

3.2.2.1 Pembuatan Rulebook

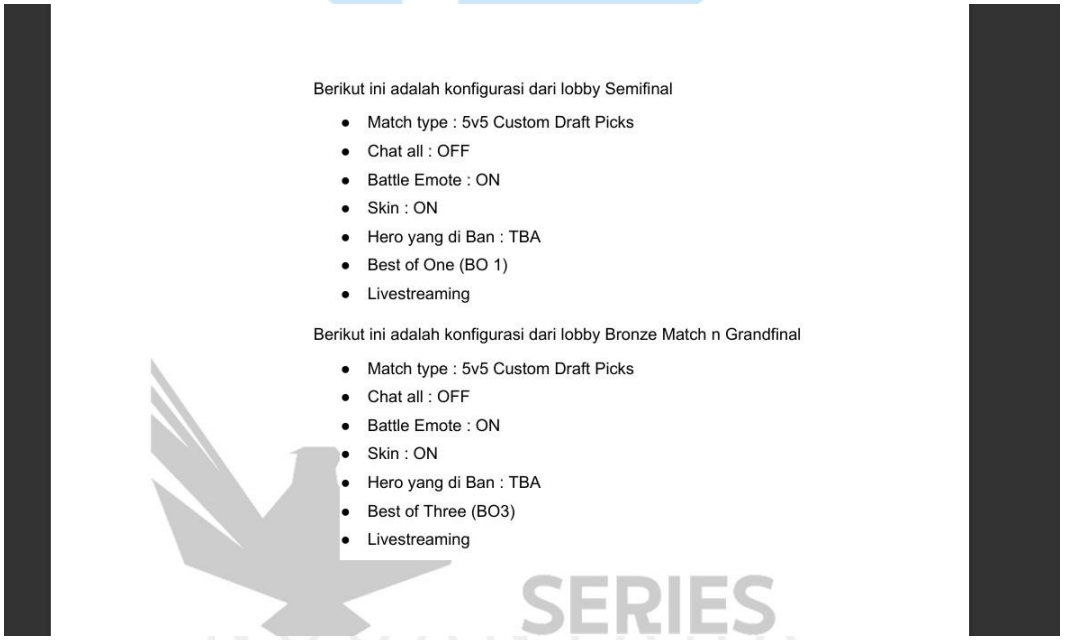
Pada saat sebuah kompetisi ingin berjalan, tentu saja pemagang harus membuat sebuah rulebook atau peraturan sebagai patokan untuk membuat materi *technical meeting*. Hal ini berisikan tentang banyak sekali hal atau peraturan-peraturan umum yang akan digunakan pada saat turnamen tersebut berjalan.

Gambar 3.1 Rulebook Garuda Esports Series

Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

Dengan adanya pembuatan rulebook ini, para pemain akan lebih mudah untuk mengakses dan membaca sebuah peraturan yang sudah diterapkan oleh panitia. Dimulai dari merancang format kompetisi yang akan digunakan seperti sistem eliminasi (single elimination, double elimination) dan sistem grup. Setelah itu, peraturan teknis lainnya seperti jumlah ronde, batas waktu pertandingan, dan kondisi tie-break juga ditulis dalam rulebook secara spesifik.

Gambar 3.2 Match Setting Garuda Esport Series


Berikut ini adalah konfigurasi dari lobby Semifinal

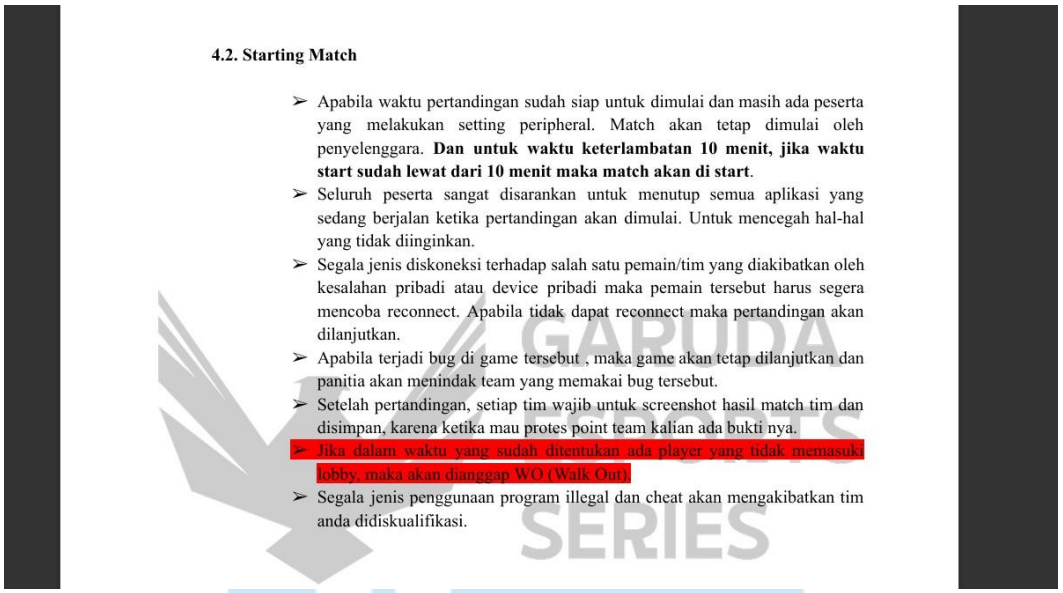
- Match type : 5v5 Custom Draft Picks
- Chat all : OFF
- Battle Emote : ON
- Skin : ON
- Hero yang di Ban : TBA
- Best of One (BO 1)
- Livestreaming

Berikut ini adalah konfigurasi dari lobby Bronze Match n Grandfinal

- Match type : 5v5 Custom Draft Picks
- Chat all : OFF
- Battle Emote : ON
- Skin : ON
- Hero yang di Ban : TBA
- Best of Three (BO3)
- Livestreaming

SERIES
UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Sumber : Dokumen Pribadi (2025)



4.2. Starting Match

- Apabila waktu pertandingan sudah siap untuk dimulai dan masih ada peserta yang melakukan setting peripheral. Match akan tetap dimulai oleh penyelenggara. **Dan untuk waktu keterlambatan 10 menit, jika waktu start sudah lewat dari 10 menit maka match akan di start**.
- Seluruh peserta sangat disarankan untuk menutup semua aplikasi yang sedang berjalan ketika pertandingan akan dimulai. Untuk mencegah hal-hal yang tidak diinginkan.
- Segala jenis diskoneksi terhadap salah satu pemain/tim yang diakibatkan oleh kesalahan pribadi atau device pribadi maka pemain tersebut harus segera mencoba reconnect. Apabila tidak dapat reconnect maka pertandingan akan dilanjutkan.
- Apabila terjadi bug di game tersebut , maka game akan tetap dilanjutkan dan panitia akan menindak team yang memakai bug tersebut.
- Setelah pertandingan, setiap tim wajib untuk screenshot hasil match tim dan disimpan, karena ketika mau protes point team kalian ada bukti nya.
- Jika dalam waktu yang sudah ditentukan ada player yang tidak memasuki lobby, maka akan dianggap WO (Walk Out).
- Segala jenis penggunaan program illegal dan cheat akan mengakibatkan tim anda didiskualifikasi.

Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

Selama proses pembuatan rulebook, pemagang perlu berkomunikasi dengan berbagai pihak seperti tim produksi, caster untuk memastikan bahwa semua yang dimasukan kedalam rulebook tersebut sudah sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh masing-masing team dan juga fair untuk dilihat dari sudut pandang para pemain yang mengikuti turnamen tersebut.

3.2.2.2 Tournament Management

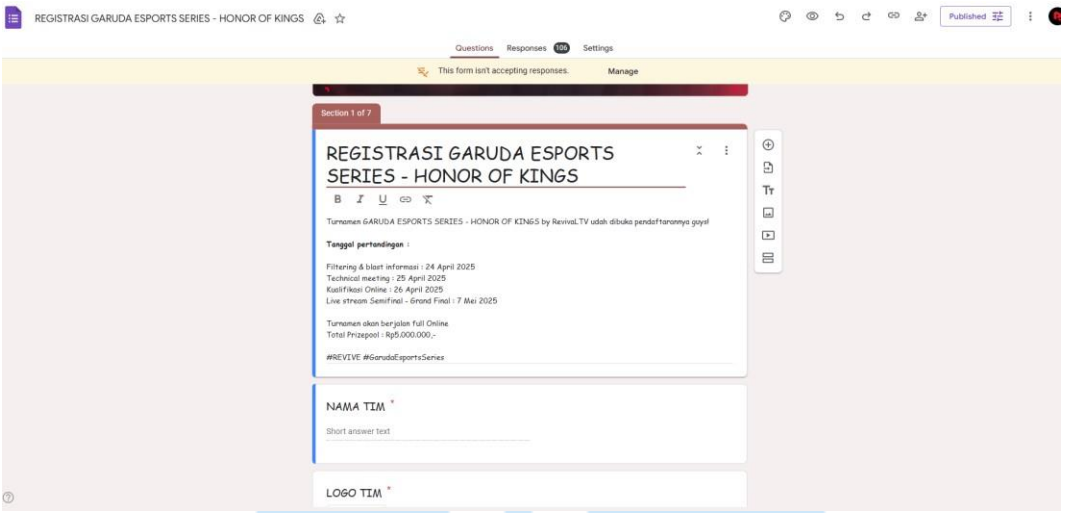
Merangkai sebuah kompetisi adalah hal yang sangat krusial bagi semua event kompetisi. Oleh karena itu peran *league ops* sangatlah penting. Hal yang berkaitan dengan kompetisi akan dibuat secara langsung oleh *league ops*. Ada beberapa langkah yang harus dilakukan terlebih dahulu sebelum mencapai poin utama yang ingin dituju yaitu, *Google Form, Timeline Turnamen, Filtering Player, Bracket turnamen, Technical meeting, Qualifier, Rundown Acara livestreaming, Livestreaming*.

1. **Google Form**

Pertama yang perlu dilakukan adalah membuat sebuah google form untuk menarik data sebuah pemain yang akan ikut kedalam sebuah kompetisi. Karena sebuah data pemain yang masuk kedalam google form tersebut, harus sama dengan pemain yang akan bermain pada saat turnamen tersebut dijalankan.

Gambar 3.1 Rulebook Garuda Esports Series

Gambar 3.3 Google Form Garuda Esports Series



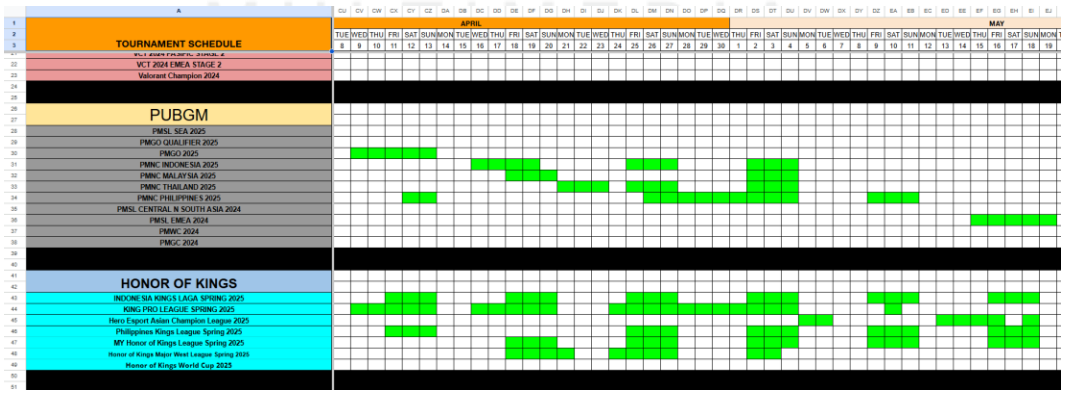
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

Setelah membuat google form tersebut, pemagang wajib untuk membuka google form yang sudah dibuat secara berkala, untuk melihat sudah ada berapa banyak data pemain yang masuk kedalam google form tersebut. Selesai mengetahui berapa banyak pemain yang sudah mendaftar, pemagang wajib untuk melakukan laporan kepada atasan atau project manager.

2. Timeline Turnamen

Merangkai sebuah event kompetisi, peraturan yang harus dibuat juga harus berdasarkan standar internasional. Selain itu, berbagai macam peraturan juga dapat diaplikasikan dalam sebuah event menyesuaikan kondisi event yang sedang dijalankan.

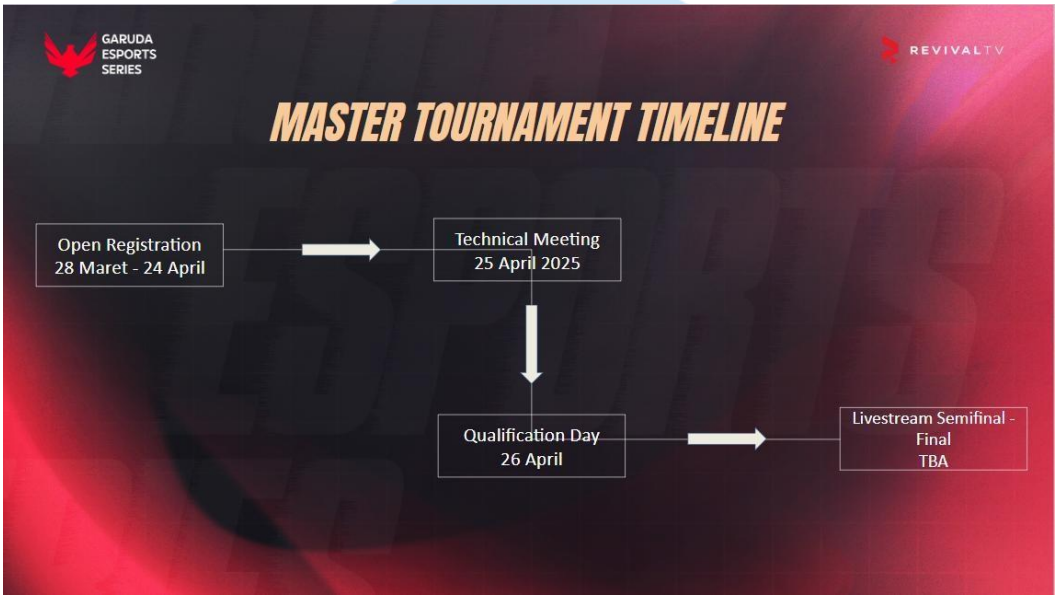
Gambar 3.4 Timeline Tournament



Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

Pada saat sudah ada sebuah turnamen atau kompetisi masuk kedalam sebuah perusahaan, tugas yang paling utama dilakukan pemagang tentu saja menentukan sebuah waktu yang akan dijadwalkan. Hal utama yang tetap harus diketahui dari client adalah apakah format kompetisi ini akan berjalan dengan livestreaming atau tidak. Sehingga pada saat ingin membuat sebuah jadwal livestreaming tidak bertabrakan dengan kompetisi lain yang ada.

Gambar 3.5 Deck Timeline Tournament



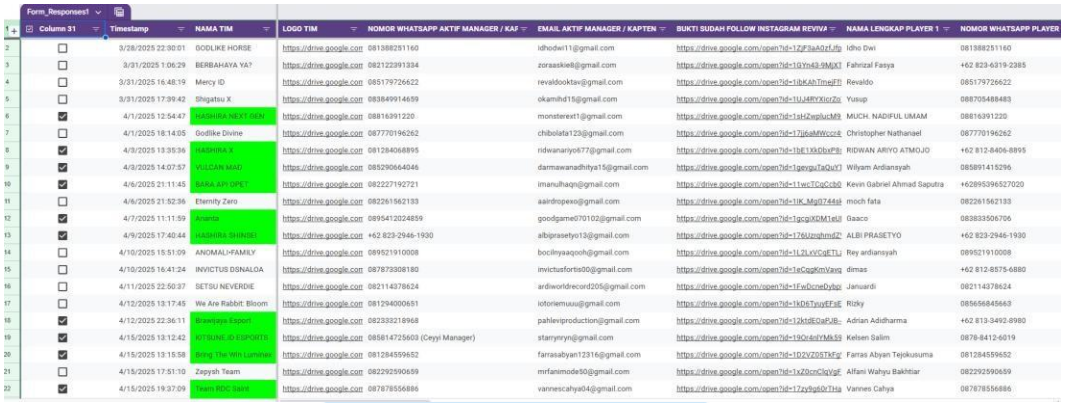
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

Pembuatan timeline ini sangatlah penting untuk membantu membuat sebuah jadwal kompetisi yang akan berjalan. Dapat diketahui bahwa sangat banyak jadwal internasional maupun nasional yang bisa menyebabkan bertabrakan pada timeline yang sudah dibuat sebelumnya karena pada akhirnya, klien akan meminta impresi pada saat live streaming sudah selesai. Sebagai *league ops* pemagang wajib untuk mencari waktu yang strategis dalam menjalankan turnamen.

3. Filtering Player

Google form memiliki sebuah tenggat waktu sampai dengan yang sudah ditentukan hingga sebelumnya akan tutup dalam registrasi, proses selanjutnya adalah memfilterisasi sebuah pemain. Memfilterisasi sebuah pemain sangat diwajibkan untuk dilakukan oleh pemagang dikarenakan data yang masuk, tidak selalu data yang benar diisi oleh para pemain.

Gambar 3.6 Filtering Player



	Column 31	Timestamp	NAMA TIM	LOGO TIM	NOMOR WHATSAPP AKTIF MANAGER / KAP	EMAIL AKTIF MANAGER / KAPTEN	BUKTI SUDAH FOLLOW INSTAGRAM REVIVA	NAMA LENGKAP PLAYER 1	NOMOR WHATSAPP PLAYER
2	☐	3/28/2025 22:30:01	GODLIKE HORSE	https://drive.google.com	081388251160	idhodwi11@gmail.com	https://drive.google.com/open?id=1ZjF3aA0zfJfp	Idho Dwi	081388251160
3	☐	3/31/2025 1:06:29	BERBAHAYA YA?	https://drive.google.com	082122391334	zoraaskie8@gmail.com	https://drive.google.com/open?id=1GYn43-9MjXT	Fahrizal Fasya	+62 823-6319-2385
4	☐	3/31/2025 16:48:19	Mercy ID	https://drive.google.com	085179726622	revaldooktav@gmail.com	https://drive.google.com/open?id=1ibKAhTmejFP	Revaldo	085179726622
5	☐	3/31/2025 17:39:42	Shigatsu X	https://drive.google.com	083849914659	okamihd15@gmail.com	https://drive.google.com/open?id=1UJ4RYXIcrZo	Yusup	088705488483
6	☑	4/1/2025 12:54:47	HASHIIRA NEXT GEN	https://drive.google.com	08816391220	monsterext1@gmail.com	https://drive.google.com/open?id=1sHZwpIucM9	MUCH. NADIFUL UMAM	08816391220
7	☐	4/1/2025 18:14:05	Godlike Divine	https://drive.google.com	087770196262	chibolata123@gmail.com	https://drive.google.com/open?id=1fji6aMWccnk	Christopher Nathanael	087770196262
8	☑	4/3/2025 13:35:36	HASHIIRA X	https://drive.google.com	081284068895	ridwanariyo677@gmail.com	https://drive.google.com/open?id=1bE1XkDbxP8r	RIDWAN ARIYO ATMOJO	+62 812-8406-8895
9	☑	4/3/2025 14:07:57	VULCAN MAD	https://drive.google.com	085290664046	darmawanadhitya15@gmail.com	https://drive.google.com/open?id=1gevguTaQuY7	Wilyam Ardiansyah	085891415296
10	☑	4/6/2025 21:11:45	SARA AP! OPET	https://drive.google.com	082227192721	imanulhaqn@gmail.com	https://drive.google.com/open?id=11wcTCqCcb0	Kevin Gabriel Ahmad Saputra	+6289539652702O
11	☐	4/6/2025 21:52:36	Eternity Zero	https://drive.google.com	082261562133	aairdropexo@gmail.com	https://drive.google.com/open?id=1IK_Mg0744sl	moch fata	082261562133
12	☑	4/7/2025 11:11:59	Ananta	https://drive.google.com	0895412024859	goodgame070102@gmail.com	https://drive.google.com/open?id=1gcqiXDM1eUl	Gaaco	083833506706
13	☑	4/9/2025 17:40:44	HASHIIRA SHINSEI	https://drive.google.com	+62 823-2946-1930	albiprasetyo13@gmail.com	https://drive.google.com/open?id=176UzqhmdZ1	ALBI PRASETYO	+62 823-2946-1930
14	☐	4/10/2025 15:51:09	ANOMALI-FAMILY	https://drive.google.com	089521910008	bocilnyaaqooh@gmail.com	https://drive.google.com/open?id=1L2LxVCqETLj	Rey ardiansyah	089521910008
15	☐	4/10/2025 16:41:24	INVICTUS DSNALOA	https://drive.google.com	087873308180	invictusfortis00@gmail.com	https://drive.google.com/open?id=1eCqgKmVaxq	dimas	+62 812-8575-6880
16	☐	4/11/2025 22:50:37	SETSU NEVERDIE	https://drive.google.com	082114378624	ardiworldrecord205@gmail.com	https://drive.google.com/open?id=1FwDcneDybp	Januardi	082114378624
17	☐	4/12/2025 13:17:45	We Are Rabbit: Bloom	https://drive.google.com	081294000651	iotoriemuuu@gmail.com	https://drive.google.com/open?id=1kD6TyuyEFsE	Rizky	085656845663
18	☑	4/12/2025 22:36:11	Bluewijaya Esport	https://drive.google.com	082333218968	pahleviproduction@gmail.com	https://drive.google.com/open?id=12ktdEDaPJB-	Adrian Adidharma	+62 813-3492-8980
19	☑	4/15/2025 13:12:42	IOTSUNIL.ID ESPORTS	https://drive.google.com	085814725603 (Ceyyi Manager)	starryreyn@gmail.com	https://drive.google.com/open?id=19OrHdnfYMk59	Kelsen Salim	0878-8412-6019
20	☑	4/15/2025 13:15:58	Bring The Win Lumineo	https://drive.google.com	081284559652	farrasabyan12316@gmail.com	https://drive.google.com/open?id=1D2VZ05TkFgr	Farras Abyan Tejokusuma	081284559652
21	☐	4/15/2025 17:51:10	Zepysh Team	https://drive.google.com	082292590659	mrfanimode50@gmail.com	https://drive.google.com/open?id=1xZ0cnCJqVgF	Alfani Wahyu Bakhtiar	082292590659
22	☑	4/15/2025 19:37:09	Team RDC Skill	https://drive.google.com	087878556886	vannescahya04@gmail.com	https://drive.google.com/open?id=17zy9g60rTHa	Vannes Cahya	087878556886

Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

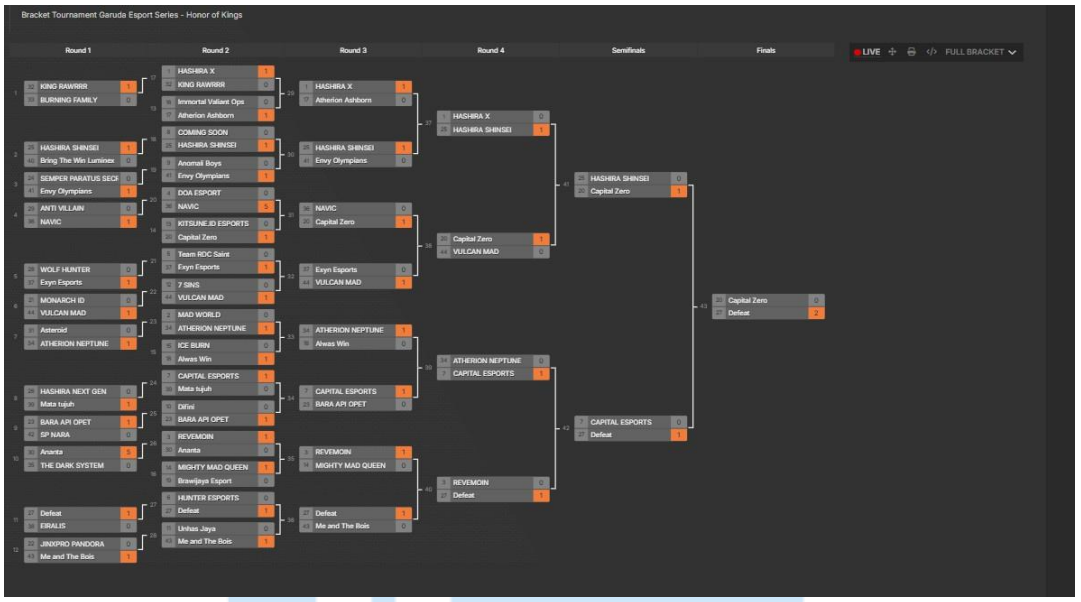
Pemagang wajib untuk memeriksa satu-satu data-data yang masuk tersebut agar kompetisi dapat berjalan dengan lancar. Salah satu contohnya adalah nama pemain dalam game tersebut tidak boleh mengandung unsur SARA. Karena akan nama tersebut akan merusak sebuah video dalam livestreaming yang akan berjalan. Peraturan tersebut berlaku secara serentak, mau itu live streaming ataupun tidak.

2. Bracket Tournament

Setelah proses sebuah filtering, pemagang wajib untuk membuat sebuah bracket yang digunakan untuk menentukan team lawan. Bracket ini juga memudahkan para pemain untuk mengakses ataupun melihat lawan yang akan mereka lawan secara langsung. Karena biasanya jika tidak ada bracket tersebut, para pemain akan mengalami kesulitan untuk mengingat lawan mereka

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 3.7 Bracket Player



Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

3. Technical Meeting

Pemain yang lolos tersebut akan memasuki yang namanya *technical meeting.* Proses melakukan *technical meeting* ini pemagang wajib untuk membuat sebuah deck atau materi yang akan diberikan kepada sebuah pemain. *Technical meeting* ini berfungsi agar para pemain tau gambaran sebuah kompetisi yang akan dijalankan oleh mereka. Ini juga akan sangat membantu sebuah pemain yang mempunyai banyak pertanyaan tentang kompetisi yang sedang berlangsung, mereka akan langsung menanyakan hal yang dibingungkan oleh mereka pada saat *technical meeting*.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 3.8 Deck Technical Meeting

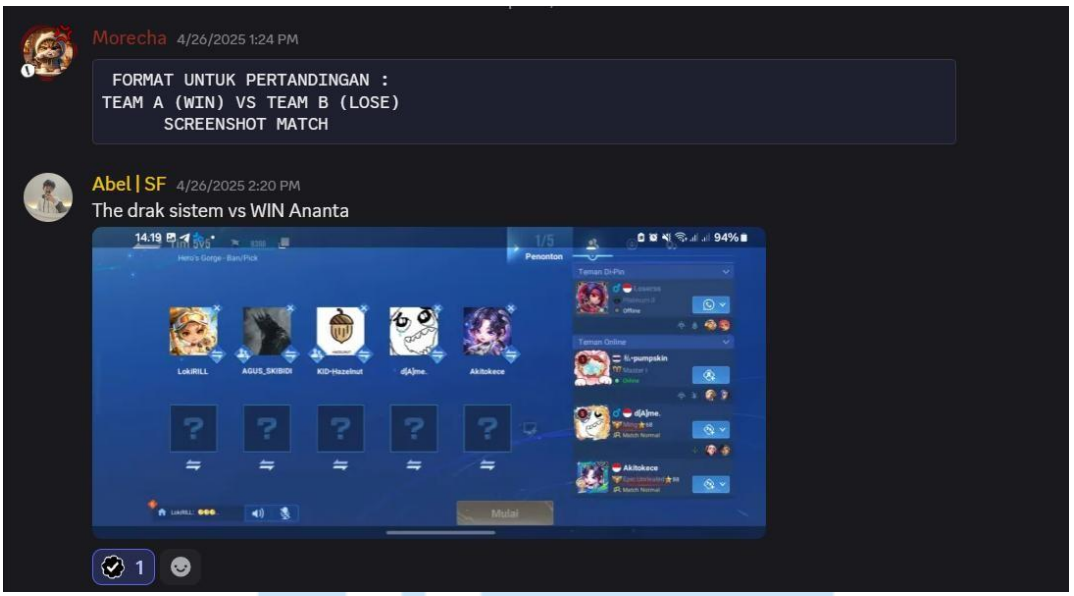
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

Dalam merangkup sebuah materi *technical meeting*, yang perlu disiapkan pemagang paling krusial adalah membuat sebuah peraturan pada saat permainan berlangsung. Penyampaian *technical meeting* bersifat komunikasi secara verbal yang digunakan untuk menyampaikan informasi secara spesifik dan memerlukan penjelasan yang tepat (Knapp, M. L., Hall, J. A., & Horgan, T. G. (2013)). Pemain yang mengikuti agenda *technical meeting* ini wajib untuk membaca semuanya (Mark L. Knapp, 2013)ataupun bertanya jika ada hal yang masih tidak di mengerti. Ini adalah salah satu sarana bagi para pemain untuk bertanya tentang hal-hal secara rinci oleh para panitia agar tidak mengalami sebuah kesalahan teknis maupun non teknis.

4. Qualifier

Selesai memberikan arahan kepada pemain yang akan bermain nanti di turnamen yang sudah disiapkan, para pemain akan melanjutkan sebuah kualifier atau babak penyelisihan dalam sebuah turnamen. Dengan adanya kualifier ini, membantu untuk mengerucutkan sebuah tim yang lolos untuk livestreaming nanti. Kualifier sangatlah penting karena banyaknya sebuah pemain yang ingin mengikuti turnamen tersebut.

Gambar 3.9 Bukti Kualifier



Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

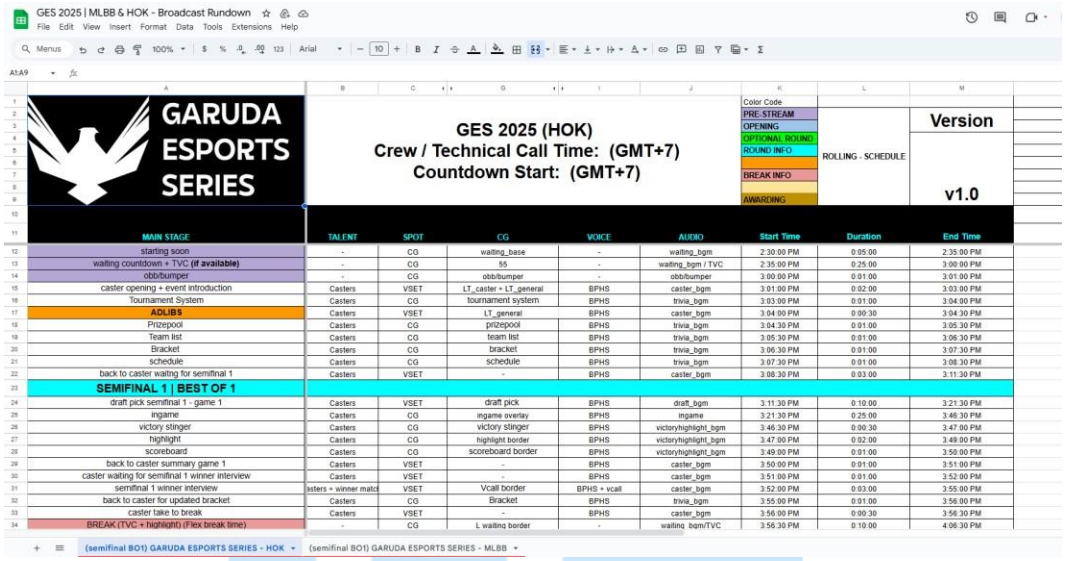
Pemagang juga harus memperhatikan pemain dan nama tim yang bermain pada saat kualifikasi berlangsung itu sesuai dengan data-data yang diberikan sebelumnya di google form. Jika nama pemain tersebut tidak sesuai dengan data yang ada, maka pemagang wajib untuk mendiskualifikasi pemain dan tim tersebut karena pelanggaran aturan.

5. Rundown Acara

Tidak hanya membuat peraturan yang diberlakukan kepada pemain, tugas *league ops* juga mencakup pembuatan jadwal kompetisi. Hal ini juga penting karena kita harus mengkonsiderasi banyak hal, seperti memastikan bahwa semua pemain dan caster bisa mengikuti jadwal yang sudah ditetapkan. Dalam pemilihan tanggal kompetisi, hal lain yang perlu dijadikan konsiderasi adalah adanya jadwal kompetisi internasional yang sedang berlangsung.

Pemagang dalam event, harus memastikan bahwa pemain ataupun caster hadir tepat waktu pada jadwal yang sudah ditentukan. Dalam menangani hal tersebut, seorang *league ops* harus tegas kepada siapapun itu agar tidak merusak jadwal yang sudah dibuat.

Gambar 3.10 Rundown Acara



GES 2025 | MLBB & HOK - Broadcast Rundown

GARUDA ESPORTS SERIES

GES 2025 (HOK)
Crew / Technical Call Time: (GMT+7)
Countdown Start: (GMT+7)

Color Code: PRE-STREAM, OPENING, OPTIONAL ROUND, ROUND INFO, BREAK INFO, AWARDING — ROLLING - SCHEDULE

Version: v1.0

MAIN STAGE	TALENT	SPOT	CG	VOICE	AUDIO	Start Time	Duration	End Time
starting soon	-	CG	waiting_base	-	waiting_bgm	2:30:00 PM	0:05:00	2:35:00 PM
waiting countdown + TVC (if available)	-	CG	55	-	waiting_bgm / TVC	2:35:00 PM	0:25:00	3:00:00 PM
obb/bumper	-	CG	obb/bumper	-	obb/bumper	3:00:00 PM	0:01:00	3:01:00 PM
caster opening + event introduction	Casters	VSET	LT_caster + LT_general	BPHS	caster_bgm	3:01:00 PM	0:02:00	3:03:00 PM
Tournament System	Casters	CG	tournament system	BPHS	trivia_bgm	3:03:00 PM	0:01:00	3:04:00 PM
ADLIBS	Casters	VSET	LT_general	BPHS	caster_bgm	3:04:00 PM	0:00:30	3:04:30 PM
Prizepool	Casters	CG	prizepool	BPHS	trivia_bgm	3:04:30 PM	0:01:00	3:05:30 PM
Team list	Casters	CG	team list	BPHS	trivia_bgm	3:05:30 PM	0:01:00	3:06:30 PM
Bracket	Casters	CG	bracket	BPHS	trivia_bgm	3:06:30 PM	0:01:00	3:07:30 PM
schedule	Casters	CG	schedule	BPHS	trivia_bgm	3:07:30 PM	0:01:00	3:08:30 PM
back to caster waitng for semifinal 1	Casters	VSET	-	BPHS	caster_bgm	3:08:30 PM	0:03:00	3:11:30 PM
SEMIFINAL 1 | BEST OF 1								
draft pick semifinal 1 - game 1	Casters	VSET	draft pick	BPHS	draft_bgm	3:11:30 PM	0:10:00	3:21:30 PM
ingame	Casters	CG	ingame overlay	BPHS	ingame	3:21:30 PM	0:25:00	3:46:30 PM
victory stinger	Casters	CG	victory stinger	BPHS	victoryhighlight_bgm	3:46:30 PM	0:00:30	3:47:00 PM
highlight	Casters	CG	highlight border	BPHS	victoryhighlight_bgm	3:47:00 PM	0:02:00	3:49:00 PM
scoreboard	Casters	CG	scoreboard border	BPHS	victoryhighlight_bgm	3:49:00 PM	0:01:00	3:50:00 PM
back to caster summary game 1	Casters	VSET	-	BPHS	caster_bgm	3:50:00 PM	0:01:00	3:51:00 PM
caster waiting for semifinal 1 winner interview	Casters	VSET	-	BPHS	caster_bgm	3:51:00 PM	0:01:00	3:52:00 PM
semifinal 1 winner interview	sters + winner matc	VSET	Vcall border	BPHS + vcall	caster_bgm	3:52:00 PM	0:03:00	3:55:00 PM
back to caster for updated bracket	Casters	CG	Bracket	BPHS	trivia_bgm	3:55:00 PM	0:01:00	3:56:00 PM
caster take to break	Casters	VSET	-	BPHS	caster_bgm	3:56:00 PM	0:00:30	3:56:30 PM
BREAK (TVC + highlight) (Flex break time)	-	CG	L waiting border	-	waiting_bgm/TVC	3:56:30 PM	0:10:00	4:06:30 PM

(semifinal BO1) GARUDA ESPORTS SERIES - HOK | (semifinal BO1) GARUDA ESPORTS SERIES - MLBB

Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

Tidak hanya itu, tugas pemagang juga melakukan pengawasan terhadap para pemain secara langsung agar acara berjalan dengan lancar dan semua bermain dengan adil. Jika terdapat pemain yang melanggar aturan yang sudah dibuat, maka sanksi yang diberikan akan langsung dari seorang *league ops* dan para pemain harus menerima sanksi yang sudah diberikan tersebut.

6. Live streaming

Proses live streaming, pemagang wajib untuk memastikan pemain masuk sesuai dengan jadwal yang sudah diberikan kepada para pemain. Karena keterlambatan dalam sebuah rundown yang sudah dibuat akan memperlambat proses selanjutnya.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 3.11 Livestreaming

Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

Pada saat acara live streaming sudah selesai, pemagang wajib untuk menginfokan sebuah pemenang dari acara tersebut bahwa hadiah yang akan diberikan memakan waktu 30 hari kerja. Hal ini dilakukan untuk mencegah bahwa adanya keterlambatan yang diberikan pada saat memberikan hadiah tersebut

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.2.2.3 Project Officer

Dalam sebuah event, project officer adalah tugas yang membantu para project manager atau bisa disebut sebagai assisten. Pemagang membantu project manager dalam melancarkan event yang sedang dijalankan. Apapun yang dibutuhkan oleh project manager yang bukan merupakan hal utama yang dilakukan sekarang, maka akan dikerjakan oleh project officer.

Pemagang dalam menajdi seorang project officer, membantu untuk membuat sebuah expense pengeluaran yang akan digunakan dalam event. Terutama harus memikirkan apa yang akan digunakan dalam event tersebut dalam bentuk barang maupun artis yang akan dihadirkan untuk event. Dalam mengisi sebuah expense, harus bersama dengan beberapa divisi lain karena banyak hal yang dibutuhkan dan harus secara langsung berkomunikasi dengan project manager.

Gambar 3.12 Expense Project

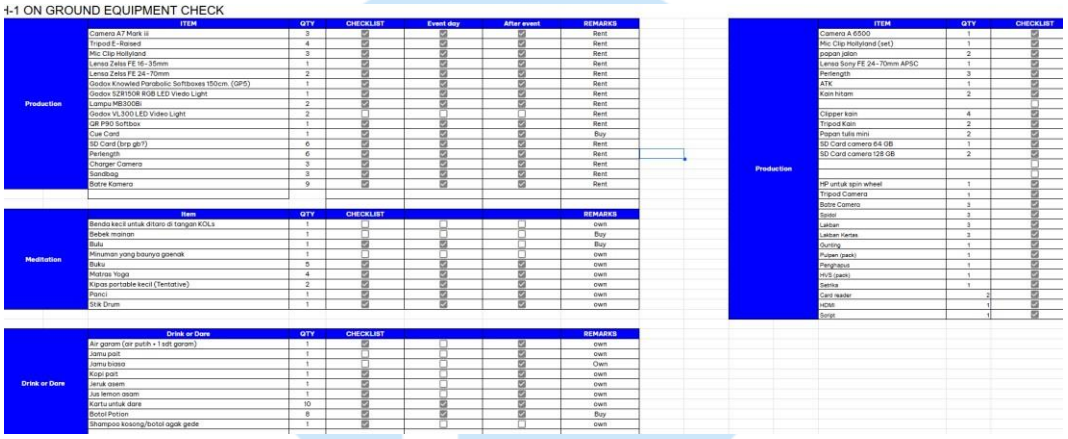
No	Description	Qty				Freq		Unit Cost IDR		Sub Total IDR	Total Cost IDR
Project Management & Man Power											
1	**Project Management Team**										Rp 2,000,000
1.1	Account Executive	1	Person	1	Day	1	Event	Rp -		Rp -	Dhiya
1.2	Project Manager	1	Person	1	Day	1	Event	Rp -		Rp -	Avilla
1.3	Project Officer	1	Person	1	Day	1	Event	Rp -		Rp -	Andros
1.4	Floor Manager	1	Person	1	Day	1	Event	Rp -		Rp -	Kevin
1.5	Script Writer	1	Person	1	Day	1	Event	Rp -		Rp -	Jihan
1.6	Camera Person	3	Person	1	Day	1	Event	Rp -		Rp -	faisal, robby & ian
1.7	Video editor main content	1	Person	1	Day	1	Event	Rp 2,000,000		Rp 2,000,000	Freelance jika di butuhkan
1.8	Video editor clipper	1	Person	1	Day	1	Event	Rp -		Rp -	andrean
1.9	Talent Manager	1	Person	1	Day	1	Event	Rp -		Rp -	lav
									Project Management & Manpower Total	Rp	2,000,000
Host & Talent											
1	**Host**										Rp 36,750,000
1.9	Eno Bening	1	Person	1	Day	1	event	Rp 35,000,000	Rp 36,750,000	Rp 35,000,000	1x Offline Attendance (3 Jam) + 1x Youtube VOD
2	**Talent**										Rp 60,900,000
2.1	Kitty	1	Person	1	Day	1	event	Rp 20,000,000	Rp 21,000,000	Rp 20,000,000	1x Offline Attendance (3 Jam) + 1x Youtube VOD
2.3	Crispy Cendy	1	Person	1	Day	1	event	Rp 22,000,000	Rp 23,100,000	Rp 22,000,000	1x Offline Attendant (3 Jam) + 1x Tiktok
2.5	Vanny Skuy	1	Person	1	Day	1	event	Rp 5,500,000	Rp 5,775,000	Rp 5,500,000	1x Offline Attendance (3 Jam) + 1x Youtube VOD
2.6	Antonius Aja	1	Person	1	Day	1	event	Rp 3,000,000	Rp 3,150,000	Rp 3,000,000	1x Offline Attendance (3 Jam)
2.7	Swan Sage	1	Person	1	Day	1	event	Rp 7,500,000	Rp 7,875,000	Rp 7,500,000	1x Offline Attendance (3 Jam)
2	**Cosplayer**										Rp 15,750,000
1.7	Wasawho	1	Person	1	Day	1	event	Rp 15,000,000	Rp 15,750,000	Rp 15,000,000	1x Offline Attendant (3 Jam) + 1x Reels + inc costume
3	**Clipper**										Rp 1,900,500
1.10	PindangPatin88	1	Person	1	Day	1	event	Rp 150,000	Rp 157,500	Rp 150,000	5x Clip Video
1.11	Riits	1	Person	1	Day	1	event	Rp 150,000	Rp 157,500	Rp 150,000	5x Clip Video

Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Pemagang juga harus menyiapkan barang-barang yang akan digunakan dalam event dan memastikan lagi agar tidak ada barang yang tertinggal. Barang-barang yang digunakan ada juga yang menyewa maupun barang yang sudah dimiliki oleh kantor. Pemagang wajib membuat checklist untuk barang-barang yang sudah ada maupun yang belum ada. Hal ini dilakukan agar semua barang yang dibutuhkan terdata dengan rapi dan juga barang yang tidak ada. Jika barang tersebut tidak ada, maka pemagang harus mencari sebuah alternatif lain untuk menggantikan barang tersebut.

Gambar 3.13 Checklist Barang



4-1 ON GROUND EQUIPMENT CHECK

	ITEM	QTY	CHECKLIST	Event day	After event	REMARKS
Production	Camera A7 Mark iii	3	☑	☑	☑	Rent
	Tripod E-Raised	4	☑	☑	☑	Rent
	Mic Clip Hollyland	3	☑	☑	☑	Rent
	Lensa Zeiss FE 16-35mm	1	☑	☑	☑	Rent
	Lensa Zeiss FE 24-70mm	2	☑	☑	☑	Rent
	Godox Knowled Parabolic Softboxes 150cm. (GP5)	1	☑	☑	☑	Rent
	Godox SZR150R RGB LED Viedo Light	1	☑	☑	☑	Rent
	Lampu MS300Bi	2	☑	☑	☑	Rent
	Godox VL300 LED Video Light	2	☐	☐	☐	Rent
	QR P90 Softbox	1	☑	☑	☑	Rent
	Cue Card	1	☑	☑	☑	Buy
	SD Card (brp gb?)	6	☑	☑	☑	Rent
	Perlength	6	☑	☑	☑	Rent
	Charger Camera	3	☑	☑	☑	Rent
	Sandbag	3	☑	☑	☑	Rent
	Batre Kamera	9	☑	☑	☑	Rent

	Item	QTY	CHECKLIST			REMARKS
Meditation	Benda kecil untuk ditaro di tangan KOLs	1	☐	☐	☐	own
	Bebek mainan	1	☐	☐	☐	Buy
	Bulu	1	☑	☑	☐	Buy
	Minuman yang baunya goenak	1	☐	☐	☐	own
	Buku	5	☑	☑	☑	own
	Matras Yoga	4	☑	☑	☑	own
	Kipas portable kecil (Tentative)	2	☑	☑	☑	own
	Panci	1	☑	☑	☑	own
	Stik Drum	1	☑	☑	☑	own

	Drink or Dare	QTY	CHECKLIST			REMARKS
Drink or Dare	Air garam (air putih + 1 sdt garam)	1	☑	☐	☑	own
	Jamu pait	1	☐	☐	☑	own
	Jamu biasa	1	☐	☐	☑	Own
	Kopi pait	1	☑	☐	☑	own
	Jeruk asem	1	☑	☐	☑	own
	Jus lemon asam	1	☑	☐	☑	own
	Kartu untuk dare	10	☑	☑	☑	own
	Botol Potion	8	☑	☑	☑	Buy
	Shampoo kosong/botol agak gede	1	☑	☐	☐	own

	ITEM	QTY	CHECKLIST
Production	Camera A 6500	1	☑
	Mic Clip Hollyland (set)	1	☑
	papan jalan	2	☑
	Lensa Sony FE 24-70mm APSC	1	☑
	Perlength	3	☑
	ATK	1	☑
	Kain hitam	2	☑
			☐
	Clipper kain	4	☑
	Tripod Kain	2	☑
	Papan tulis mini	2	☑
	SD Card camera 64 GB	1	☑
	SD Card camera 128 GB	2	☑
			☐
			☐
	HP untuk spin wheel	1	☑
	Tripod Camera	1	☑
	Batre Camera	3	☑
	Spidol	3	☑
	Lakban	3	☑
	Lakban Kertas	3	☑
	Gunting	1	☑
	Pulpen (pack)	1	☑
	Penghapus	1	☑
	HVS (pack)	1	☑
	Semir	1	☑
	Card reader	2	☑
	HDMI	1	☑
	Sorge	1	☑

Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

Pada saat berjalannya event, pemagang wajib untuk memperhatikan keseluruhan event dan mengassist project manager dalam rundown yang tidak sesuai. Koordinasi dalam sebuah event sebagai project officer juga sangat penting dalam sisi manapun. Pemagang diwajibkan untuk melakukan komunikasi eksternal terhadap client dan artis yang datang ke acara tersebut. Apapun yang dibutuhkan oleh client dan artis, pemagang juga wajib untuk membantu menyiapkan atau bertanya kepada project manager apakah hal tersebut dapat dilakukan atau tidak.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 3.14 On Set Event

Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

Setelah berakhirnya sebuah event, pemagang wajib untuk melakukan evaluasi dalam membantu project manager. Evaluasi yang diambil tidak hanya dari kesalahan yang dilakukan dalam event saja, tetapi bertanya opini tentang client yang hadir di acara tersebut.

3.2.3 Kendala Utama

Kendala utama dalam proses kerja magang dalam League Ops adalah dalam mengoperasikan peraturan kompetisi yang optimal dalam berbagai macam event. Hal ini dikarenakan peraturan yang digunakan dalam offline event dan online event sangatlah berbeda. Selain itu, kendala lainnya adalah mengkomunikasikan para pemain secara langsung. Hal ini dikarenakan banyaknya online event yang sedang dijalankan sehingga harus mengupdate secara berkala tentang pemain yang akan bermain di turnamen nanti.

Selain itu, kendala yang pernah terjadi pada saat proses kerja magang selama ini adalah bahwa alat-alat yang digunakan untuk livestreaming mati. Kondisi barang yang digunakan mati adalah kendala yang sangat krusial karena orang yang menonton livestreaming tersebut akan mengalami delay. Teknologi yang digunakan dalam mengisi sebuah papan skor juga masih manual. Komunikasi yang terkadang terjadi selain dengan para pemain adalah komunikasi dalam sebuah team internal. Dalam pergantian transisi sebuah livestreaming, terkadang tidak terdengar karena tidak adanya sebuah alat untuk komunikasi dan harus secara

langsung

3.2.4 Solusi

Solusi yang dilakukan untuk menyelesaikan kendala tersebut adalah dengan bertanya atau berkonsultasi kepada senior maupun supervisor yang sudah pernah menjalankan event sebelumnya. Selain itu, jika memang masalah tersebut termasuk ringan maka akan langsung ditangani. Jika alat-alat yang mati dalam sebuah livestreaming tersebut akan langsung di bantu oleh para tim produksi karena tim tersebut lebih memahami bagaimana cara memasangnya. Papan skor yang harus diisi bersifat manual, karena itu membutuhkan 2 orang untuk dapat mengisi semuanya tepat pada waktunya. Pada akhirnya, pemagang yang tugasnya bukan untuk mengisi papan skor, membantu untuk mengisi hal tersebut karena tidak dapat ditangani oleh satu orang saja. Solusi dalam sebuah komunikasi yang tidak terdengar adalah mengecilkan suara speaker yang digunakan untuk mendengarkan sebuah caster maupun livestreaming tersebut. Karena itu juga, pada saat sudah ada miss komunikasi sekali, pemagang juga wajib untuk lebih mendengarkan instruksi yang diberikan team broadcast.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA