

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

Penulis melaksanakan magang di sebuah perusahaan media digital berita *online* tepatnya di bawah naungan PT Merah Putih Media. PT Merah Putih media memiliki beberapa portal media berita seperti Merahputih.com, Kabaroto.com, Side.id, KamiBijak.com, BolaSkor dan Esports ID. Pada masa magang, penulis ditetapkan di portal media berita esports ID sebagai *graphic designer*.

2.1.1 Profil Perusahaan

PT Merah Putih Media merupakan perusahaan media berita digital yang bergerak khusus di bidang website dan sosial media yang sudah berdiri selama 11 tahun tepatnya pada tahun 2014. PT Merah Putih Media didirikan oleh Andi Prasetyawan Tirtayasa, Marisi Panggabean, Seandy Yudha Anggoro dan Andi Bintoro dibawah naungan JHL Group. Kemudahan dalam mengakses informasi (*online*), ambisi untuk memberikan inspirasi bagi masyarakat Indonesia lewat informasi yang bernilai positif dan juga inspiratif kepada setiap pembaca merupakan alasan utama dibalik berdirinya PT Merah Putih Media. Bahkan hingga saat ini, PT Merah Putih Media tetap berpegang teguh pada slogannya yaitu “Konsisten untuk terus menginspirasi” dari awal berdiri hingga saat ini. Slogan tersebut dibuat dengan harapan besar agar generasi muda di Indonesia memiliki keberanian yang besar untuk menginspirasi orang banyak lewat ide yang kemudian berubah menjadi aksi untuk memajukan bangsa Indonesia sedikit demi sedikit ke arah yang lebih baik.

PT Merah Putih Media adalah perusahaan induk yang mengelola perusahaan media digital dengan mengoperasikan beberapa portal berita secara bersamaan. Perusahaan berencana untuk membangun portal-portal khusus dengan topik-topik yang sudah disesuaikan agar setiap portal

memiliki audiensnya tersendiri. Misalnya, BolaSkor merupakan portal media yang kontennya berisikan berita olahraga yang dikhususkan bagi penggemar sepak bola, sementara Esports ID untuk penggemar *game*. Ada juga Kabaroto yang dikhususkan untuk penggemar otomotif. Setiap portal berita memiliki cara kerjanya tersendiri mulai dari membuat artikel berita di portal masing-masing, lalu menyebarkannya melalui media sosial seperti Instagram, Facebook bahkan hingga website. Setiap portal memiliki staff dan manajemen nya tersendiri tetapi tetap dalam satu manajemen besar. Perusahaan ini didirikan pada tahun 2014 di bawah naungan JHL Group, sehingga dapat dikatakan bahwa mereka telah lama berkecimpung di dunia media digital Indonesia. 118.000 pengikut di Instagram Esports ID merupakan bentuk keberhasilan yang telah dicapai oleh PT Merah Putih Media khususnya Esports ID.



Gambar 2.1 Logo PT Merah Putih Media

Esports ID merupakan sub-domain dari PT Merah Putih Media yang sudah berdiri sejak Maret 2017. Esports ID merupakan portal media digital yang berisikan berbagai macam berita dan konten yang berhubungan dengan esports (olahraga elektronik) yang mencakup berita, informasi, dan juga analisis seputar dunia *game*. Dalam kata lain, Esports ID bergerak sebagai pusat penyedia informasi dan pengembangan industri esports yang mendorong pertumbuhan di sektor industri kreatif, media, dan teknologi.

2.1.2 Sejarah Perusahaan

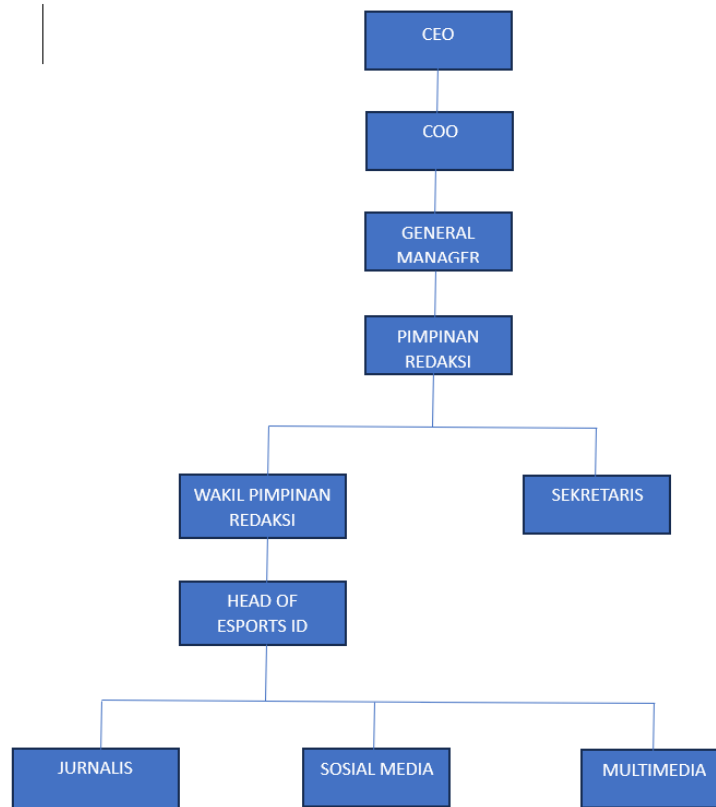
PT Merah Putih Media memulai bisnisnya dengan meluncurkan portal berita utama andalannya, Merahputih.com. Seiring perkembangannya, PT Merah Putih Media memperluas jangkauannya dengan membuka situs-situs media khusus untuk memenuhi beragam kebutuhan khalayak. Situs-situs tersebut antara lain Side.id untuk mengelola berita wilayah Tangerang Selatan; *Kabaroto.com* untuk menangani liputan berita otomotif; BolaSkor untuk menyediakan liputan olahraga yang komprehensif; dan Esports ID untuk menjadi sumber informasi terpercaya bagi komunitas *game* dan esports Indonesia. Tanggung jawab sosial diwujudkan melalui kreasi orisinalnya, KamiBijak.com, sebuah situs web yang didedikasikan untuk mendukung komunitas disabilitas, khususnya tuna rungu, agar mereka tetap mendapatkan manfaat dari informasi.

Dimulai pada tahun 2014, PT Merah Putih Media telah menunjukkan pertumbuhan yang luar biasa. Menurut data RocketReach (2025), perusahaan ini diperkirakan menghasilkan pendapatan hingga \$12,4 juta dengan sekitar 161 karyawan dan 293 juta pelanggan LinkedIn. Hingga tahun 2025, perusahaan tetap menjalankan misinya untuk menyediakan berita *informatif* dan *inspirasi* bagi masyarakat Indonesia dengan dukungan penuh dari JHL Group.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Chief Executive Officer (CEO) adalah pemimpin eksekutif tertinggi di sebuah perusahaan yang bertanggung jawab penuh atas kinerja, arahan strategis, dan realisasi visi perusahaan. Bisa dikatakan bahwa *Chief Executive Officer* adalah pengambil keputusan tertinggi untuk semua kebijakan utama dan berkewajiban memastikan perusahaan bergerak menuju tujuan jangka panjang. Chief Operating Officer, disingkat COO, adalah kepala operasional perusahaan yang bertanggung jawab untuk menerjemahkan strategi yang diinstruksikan oleh CEO menjadi pekerjaan nyata dan pelaksanaan kegiatan sehari-hari semua unit. COO bertugas

memastikan semua unit seperti unit editorial, bisnis, dan multimedia bekerja secara efisien dan harmonis serta mencapai tujuan operasional yang ditetapkan.



Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan PT Merah Putih Media

Editor in Chief (EIC) dan *General Manager* merupakan peran yang menjembatani operasional bisnis dan jurnalistik. Sebagai manajer umum, harus bertanggung jawab untuk mengawasi operasional dan sumber daya perusahaan sehari-hari. Sebagai pemimpin redaksi, harus bertanggung jawab atas semua materi konten yang diproduksi melalui semua media dan bertanggung jawab untuk memimpin konferensi redaksi, menetapkan agenda berita, serta mengawasi kualitas dan standar jurnalistik semua portal berita. Wakil pemimpin redaksi membantu dan mewakili pemimpin redaksi untuk mengelola departemen berita. Posisi ini membantu mengoordinasikan pekerjaan redaksi, memfasilitasi kelancaran arus berita, dan bekerja sama dengan editor dan jurnalis untuk menyelesaikan pekerjaan mereka. Posisi ini juga terlibat dalam perencanaan konten dan memastikan standar pelaporan yang konsisten. Sekretaris redaksi bertanggung jawab untuk membantu

administrasi dan organisasi internal departemen redaksi. Penjadwalan merupakan salah satu fungsi mereka, selain mencatat jalannya rapat redaksi dan mengelola arus informasi, serta memastikan administrasi yang baik untuk mendukung kinerja departemen redaksi.

Kepala Esports ID bertanggung jawab untuk mengelola tim redaksi untuk situs esports. Tugasnya adalah menangani semua konten yang berkaitan dengan esports, mulai dari konseptualisasi dan produksi hingga posting. Hal ini untuk memastikan bahwa situs tersebut menghadirkan berita, analisis, dan informasi terkini berkualitas tinggi kepada para penggemar esports. Esports ID terdiri dari jurnalis yang meliput dan melaporkan berita, satu spesialis media sosial yang menangani situs media sosial, dan multimedia yang terdiri dari editor video dan seniman grafis yang membuat visual untuk melengkapi berita.

2.3 Portofolio Perusahaan

Sebagai salah satu situs web media esports di Indonesia yang sudah berdiri sejak 2017, Esports ID telah memberikan bukti nyata dari komitmennya dalam pengembangan lingkungan esports lokal melalui kolaborasi strategis dan program yang kreatif. Di bawah naungan Merah Putih Media dengan visi "Consistently Inspiring", Esports ID tidak hanya menyediakan berita terkini, tetapi juga senantiasa menciptakan konten visual yang menarik dan engagement melalui beragam media digital. Esports ID memiliki basis pengikut yang kuat yaitu sebanyak 118 ribu pengikut di Instagram dengan total 5,5 juta tayangan, 68 ribu pengikut di TikTok dengan 1,3 juta tayangan, dan 2 ribu pelanggan di YouTube dengan tayangan hingga 3,2 juta tayangan di bulan Agustus. Esports ID kini berhasil menjadi mitra media yang terpercaya untuk acara-acara besar seperti Free Fire World dan turnamen esports nasional lainnya. Berikut tiga portofolio penting yang menunjukkan kapabilitas Esports ID dalam menciptakan konten visual dan pengalaman desain yang relevan :

1. *Feeds Promosi event Battle at Fridays*

Battle at Fridays merupakan proyek kolaborasi strategis antara Esports ID, TGI Fridays Indonesia, dan GudangVoucher untuk menghadirkan ajang turnamen *PUBG Mobile offline* yang diselenggarakan di beberapa gerai *TGI Fridays* di Jakarta. Proyek ini tidak hanya melibatkan rasa dan aspek kompetisi saja, tetapi juga membutuhkan desain yang menarik untuk meyakinkan ratusan *gamers* agar bergabung dalam kompetisi berhadiah dengan total Rp26.000.000.



Gambar 2.3 Poster Kolaborasi TGI *Fridays* Indonesia

Dari segi desain, acara ini menuntut terciptanya materi promosi yang menarik mulai dari poster digital, *banner* media sosial, hingga *branding* di lokasi turnamen yang mampu menyampaikan nilai kompetitif dan suasana yang identik dengan TGI *Fridays*. Keberhasilan ajang ini dalam menarik ratusan peserta merupakan bukti keberhasilan strategi desain komunikasi visual yang menggabungkan *brand lifestyle* dan budaya *gaming* yang kompetitif

2. *Feeds Promosi event Esports ID Goes To School*

Program "Esports ID Goes To School" adalah bukti dari kemampuan Esports ID dalam menciptakan pengalaman desain yang edukatif dan juga menarik bagi remaja. Program ini menyajikan *talkshow* dengan topik "Esports: Karier yang Menjanjikan di Era Digital" ke sekolah-sekolah dengan tujuan memberikan pencerahan kepada siswa tentang peluang karier di industri esports. Dari perspektif desain, program

ini membutuhkan perancangan materi presentasi pembelajaran dan visual yang interaktif yang dapat berdampak jangka panjang bagi siswa.



Gambar 2.4 Poster Program Esports ID “Goes To School”

Perancangan program ini dilakukan dengan tujuan untuk menampilkan citra esports sebagai bisnis yang serius sekaligus mempertahankan daya tarik visual yang relevan dengan target audiens remaja. Melakukan kunjungan ke dua sekolah serta menjadikan program ini sebagai acara rutin bulanan merupakan bukti nyata bahwa secara tidak langsung pendekatan desain yang tepat dapat menjadi jembatan yang baik antara kesejangan persepsi tentang esports dengan lingkungan pendidikan.

3. Materi Promosi dan Dokumentasi *First Warrior*

Peran Esports ID sebagai media *relation partner* dan pengelola karantina finalis *First Warriors*. *First Warrior* adalah audisi pertama di Indonesia yang berfokus pada pencarian talenta Free Fire yang secara tidak langsung menunjukkan kemampuan organisasi ini dalam merancang dokumentasi secara visual dan sistem *branding* untuk acara-acara besar. Proyek ini meliputi pengembangan desain identitas visual untuk audisi program, materi promosi multimedia, dan pendokumentasian seluruh

pengalaman para finalis selama proses karantina. Para pemenang audisi ini kemudian menjadi *First Raiders*, sebuah tim profesional yang mewakili Indonesia di kompetisi Free Fire internasional, sehingga setiap aspek desain harus memenuhi standar profesional tinggi yang dapat diterapkan secara universal.



Gambar 2.5 Dokumentasi Acara *First Warrior*

Penulis merasa ketiga portofolio Esports ID yaitu "*Battle at Fridays*", "*Esports ID Goes To School*", dan "*First Warrior*", dapat dengan baik menunjukkan bagaimana desain komunikasi visual dapat diterapkan secara strategis dalam industri esports Indonesia. Penulis memiliki keinginan yang besar untuk melakukan magang di PT Merah Putih Media khususnya di portal media Esport ID karena penulis merasa terkesan dengan cara Esports ID dalam membuat sebuah *program/event* dengan pendekatan desain yang berbeda namun tetap dapat sesuai dengan audiensnya yang secara tidak langsung membuat penulis menyadari bahwa saat ini penulis telah berada di tempat yang tepat untuk mengasah keterampilan penulis.

Battle at Fridays menunjukkan betapa hebatnya Esports ID yang mampu membangun identitas visual yang baik dalam kompetisi besar lewat materi promosi yang tidak hanya menarik secara visualnya tetapi juga mampu mengekspresikan perasaan kompetitif bagi audiens. Di sisi lain, ada Esports ID *Goes To School* berhasil menunjukkan betapa hebatnya Esports ID dalam menciptakan konten visual yang tidak hanya mendidik tetapi juga *approachable* dengan siswa. Terakhir,

terdapat *First Warrior* yang berhasil menunjukkan betapa hebatnya audisi lokal dapat mencapai tingkat internasional hanya lewat pengelolaan dokumentasi dan identitas visual yang tepat. Dengan magang di PT Merah Putih Media, khususnya di Esports ID, penulis menjadi lebih tertarik untuk mempelajari lebih lanjut tentang apa artinya bekerja dalam tim profesional yang telah berhasil menunjukkan kemampuannya dalam menciptakan konsep visual yang menarik dan relevan dengan audiensnya, yang tidak hanya ditunjukkan lewat visual, tetapi juga cara penyampaiannya ke target audiens. Penulis merasa bahwa pengalaman magang di Esports ID akan membentuk perspektif *baru* bagi penulis bahwa desain yang baik itu bukan hanya berfokus di estetikanya saja namun harus juga memiliki narasi yang baik.

