

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri *esports* dan gim mengalami perkembangan pesat dalam beberapa tahun terakhir. Perkembangan tersebut tidak hanya menciptakan berbagai peluang karir baru, tetapi juga memberikan kontribusi signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi digital, termasuk di Indonesia. Berdasarkan *Newzoo's Global Games Market Report 2025*, pasar gim global diperkirakan menghasilkan pendapatan sebesar \$188.8B pada tahun 2025 dan terus meningkat hingga \$206.5B pada tahun 2028. Indonesia sebagai salah satu pangsa pasar gim terbesar di Asia Tenggara juga menunjukkan potensi pertumbuhan yang signifikan, dengan total pendapatan sebesar \$12,3 juta pada 2025 (Kontan, 2025). Pertumbuhan ini didorong oleh peningkatan jumlah pemain, bertambahnya nilai investasi pada sektor gim dan *esports*, serta semakin berkembangnya ekosistem industri *esports* di tingkat nasional maupun global.

Potensi pertumbuhan industri *esports* di Indonesia turut didukung oleh meningkatnya penetrasi internet dan tingginya intensitas penggunaan media digital. DataReportal mencatat bahwa pada akhir 2025 terdapat sekitar 230 juta pengguna internet di Indonesia, dengan tingkat penetrasi mencapai 80,5 persen. Selain itu, terdapat sekitar 180 juta identitas pengguna media sosial atau setara dengan 62,9 persen dari total populasi. Asia Tenggara juga dikenal sebagai salah satu kawasan dengan tingkat aktivitas bermain gim yang tinggi, sedangkan Indonesia termasuk negara dengan pengguna internet usia produktif yang aktif bermain gim. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa Indonesia tidak hanya menjadi pasar potensial bagi pertumbuhan industri *esports*, tetapi juga menyediakan ruang yang luas bagi pembentukan komunitas digital yang aktif, loyal, dan terus berkembang.

Pertumbuhan *esports* di Indonesia juga semakin relevan karena mendapat dukungan dari agenda pengembangan ekonomi kreatif nasional. ANTARA melaporkan bahwa Kementerian Ekonomi Kreatif memandang *esports* sebagai sektor yang berpotensi mendorong ekonomi kreatif nasional, sementara wakil

menteri juga menekankan bahwa *esports* mampu menciptakan lapangan kerja di berbagai sektor dan menjadi model bisnis yang berkelanjutan. Selain itu, pada Maret 2026, pertemuan antara Wakil Presiden Republik Indonesia dan MOONTON Games menegaskan kembali bahwa *esports* telah berkembang menjadi bagian integral dari ekonomi digital dan kreatif Indonesia, sekaligus membuka peluang karier yang lebih luas daripada sekadar profesi atlet profesional. Dengan demikian, industri *esports* menghadirkan ekosistem kerja yang kompleks dan multidisipliner, termasuk pada bidang *event*, *community management*, *digital activation*, serta komunikasi merek.

Dinamika kompetisi dalam industri *esports* Indonesia juga tergolong sangat kuat. Salah satu indikatornya terlihat dari besarnya perhatian publik terhadap liga profesional *Mobile Legends: Bang Bang* di Indonesia. Pada MPL Indonesia Season 17, Dewa United Esports berkompetisi dengan delapan tim lainnya, yaitu Alter Ego, Bigetron by Vitality, EVOS, Geek Fam ID, Natus Vincere, ONIC, RRQ Hoshi, dan Team Liquid ID. Persaingan antartim tidak hanya berlangsung melalui performa kompetitif di dalam pertandingan, tetapi juga melalui kemampuan setiap organisasi dalam membangun kedekatan dan loyalitas pendukung. Kondisi tersebut mendorong organisasi *esports* untuk membentuk dan mengelola komunitas sebagai wadah yang menghubungkan tim dengan para penggemarnya. Dalam konteks Dewa United Esports, komunitas Anak Dewa dapat dikoordinasikan dan diundang untuk menghadiri pertandingan di MPL Arena agar dapat memberikan dukungan secara langsung sekaligus mengikuti berbagai kegiatan *community activation* yang diselenggarakan oleh perusahaan.

Berdasarkan kondisi tersebut, pemilihan Dewa United Esports sebagai tempat magang memiliki dasar yang relevan secara akademik maupun profesional. Secara kelembagaan, Dewa United merupakan organisasi olahraga yang menaungi tiga cabang utama, yaitu sepak bola, basket, dan *esports*. Pada laman resminya, Dewa United menampilkan diri sebagai penaung bagi klub sepak bola, klub basket, dan klub *esports*, sedangkan profil organisasinya menjelaskan bahwa Dewa United dibentuk pada tahun 2020 dan memiliki komitmen untuk berkontribusi pada ekosistem olahraga melalui manajemen yang baik, sistem rekrutmen yang adil,

pembangunan fanbase dan komunitas yang kuat, serta pengembangan *sports entertainment*. Karakter multi-cabang ini menjadikan Dewa United berbeda dari banyak organisasi *esports* lain karena membawa pendekatan pengelolaan olahraga yang lebih terintegrasi dan profesional.

Lebih lanjut, Dewa United Esports juga menarik untuk dipelajari karena berada dalam fase pertumbuhan yang kompetitif. Di satu sisi, organisasi ini beroperasi di tengah persaingan ketat ekosistem *esports* Indonesia yang diisi oleh tim-tim besar dengan basis penggemar yang kuat. Di sisi lain, Dewa United Esports menunjukkan upaya penguatan organisasi melalui regenerasi dan pengembangan talenta. Hal ini terlihat dari program *open trial* yang dibuka untuk publik pada 2025, persyaratan *full-time* bagi calon pemain dan pelatih, serta keharusan tinggal di *gaming house* Dewa United Esports. Selain itu, kanal resmi Dewa United juga menonjolkan upaya pembinaan talenta muda dan penguatan *roster* menuju musim kompetisi berikutnya. Dengan kata lain, Dewa United Esports merupakan organisasi yang masih terus bertumbuh, namun telah menunjukkan keseriusan dalam membangun fondasi profesional dan daya saing jangka panjang.

Bagi penulis sebagai mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara, kondisi tersebut menjadikan Dewa United Esports sebagai tempat magang yang relevan untuk memperoleh pengalaman langsung sekaligus mengimplementasikan pengetahuan yang telah dipelajari selama perkuliahan. Melalui posisi *Event & Community Intern*, penulis ingin memahami secara langsung bagaimana *community activation* direncanakan, dipersiapkan, dilaksanakan, dan dievaluasi dalam lingkungan industri *esports* profesional. Penulis juga ingin menerapkan pemahaman yang diperoleh dari mata kuliah *Community Relations & Engagement*, khususnya mengenai pembangunan hubungan dua arah, pengelolaan komunikasi, dan peningkatan keterlibatan komunitas. Selain memperoleh pengalaman dan pengetahuan profesional, penulis berupaya memberikan kontribusi kepada Dewa United Esports melalui kemampuan dalam menyusun *content brief*, merencanakan aktivitas komunitas, mendukung pelaksanaan *event*, dan menjaga komunikasi dengan komunitas Anak Dewa. Atas dasar kesempatan untuk belajar, mengimplementasikan pengetahuan, memperoleh

pengalaman, dan memberikan kontribusi tersebut, penulis memilih Dewa United Esports sebagai tempat pelaksanaan praktik kerja magang.

Dalam pelaksanaan magang, penulis ditempatkan sebagai *Event & Community Intern* pada departemen *Creative*, dengan posisi kerja yang secara langsung membantu *Community Specialist*. Secara umum, fungsi yang dijalankan dalam posisi ini berkaitan dengan *community relations*, yaitu upaya organisasi yang dilakukan secara terencana, berkelanjutan, dan sistematis untuk membangun, memelihara, serta mengembangkan hubungan yang saling menguntungkan dengan komunitas yang berkepentingan terhadap keberlangsungan organisasi. Dalam konteks yang lebih spesifik, komunitas merek dapat dipahami sebagai komunitas khusus yang tidak dibatasi wilayah geografis dan terbentuk dari relasi sosial yang terstruktur di antara para pengagum merek, sedangkan dari perspektif pengalaman pelanggan, komunitas merek merupakan jalinan hubungan antara pelanggan dengan merek, perusahaan, produk, dan pelanggan lain (Broom & Sha, 2013; Muniz & O'Guinn, 2001; McAlexander, Schouten, & Koenig, 2002).

Atas dasar itu, komunitas perlu dipelihara secara konsisten karena keberadaannya tidak hanya menghadirkan audiens, tetapi juga dukungan sosial, kepercayaan, partisipasi, dan loyalitas terhadap organisasi. Penelitian menunjukkan bahwa identifikasi anggota terhadap komunitas merek dan tingkat keterlibatan mereka di dalam komunitas berpengaruh positif terhadap *consumer brand engagement* dan *brand loyalty* (Kaur, Paruthi, Islam, & Hollebeek, 2020). Dalam industri esports, kondisi ini menjadi semakin penting karena komunitas bukan sekadar penonton pasif, melainkan aset strategis yang memengaruhi persepsi merek, penyebaran pesan, keberhasilan berbagai program aktivasi, hingga keberlanjutan hubungan antara tim dan penggemarnya. Oleh karena itu, posisi *Event & Community Intern* memiliki peran untuk membantu *Community Specialist* menerjemahkan identitas merek ke dalam interaksi yang nyata, relevan, dan berkelanjutan melalui berbagai aktivitas komunitas.

Kegiatan magang ini juga memiliki keterkaitan yang erat dengan beberapa mata kuliah yang telah ditempuh penulis selama studi. Mata kuliah *Community Relations & Engagement* memberikan landasan mengenai pentingnya membangun

relasi dua arah dengan publik, memahami kebutuhan komunitas, serta merancang keterlibatan yang berkelanjutan. Konsep-konsep tersebut relevan dengan praktik menjaga hubungan dengan komunitas Anak Dewa, mengembangkan komunitas baik secara kualitas maupun kuantitas, serta memastikan bahwa setiap aktivitas yang dilakukan tidak hanya bersifat seremonial, tetapi juga memperkuat kedekatan emosional antara komunitas dan organisasi. Dalam konteks ini, komunitas perlu di-*maintain* atau dikelola secara intensif karena mereka berfungsi sebagai “benteng” reputasi organisasi. Menurut Kriyantono (2021), *Community Relations* bukan sekadar aktivitas filantropi, melainkan strategi komunikasi untuk memperoleh dukungan publik (*public support*) dan meminimalisir potensi konflik.

Selain itu, mata kuliah *Creative Production Management* turut memberikan kontribusi konseptual dalam pelaksanaan tugas magang, khususnya dalam proses penyusunan *brief* konten, pembuatan *content plan*, dan penerjemahan arahan *supervisor* menjadi output yang dapat dikerjakan lintas fungsi. Penulis belajar bahwa keberhasilan sebuah aktivasi tidak hanya ditentukan oleh ide kreatif, tetapi juga oleh kejelasan *objective*, ketepatan target audiens, alur koordinasi, dan ketelitian dalam mengelola detail eksekusi. Hal tersebut tampak dalam proses ketika penulis membantu mengembangkan *brief* atau ide awal yang diberikan oleh *supervisor* untuk kemudian dikoordinasikan bersama *graphic designer*, *video editor*, dan pihak lain di departemen *Creative*. Dengan demikian, pengalaman magang ini menjadi ruang penerapan nyata dari kemampuan perencanaan dan manajemen produksi konten yang telah dipelajari secara akademik.

Sementara itu, mata kuliah *Media, Youth, and Popular Culture in Indonesia/Southeast Asia* membantu penulis memahami bahwa *esports* merupakan bagian dari budaya populer digital yang dekat dengan kehidupan generasi muda. Komunitas penggemar *esports* tidak hanya terbentuk oleh kesamaan minat terhadap permainan, tetapi juga oleh praktik budaya seperti konsumsi konten, penggunaan simbol-simbol, keterlibatan dalam *event* komunitas, serta partisipasi dalam diskusi digital yang berlangsung secara terus-menerus. Pemahaman ini penting karena pekerjaan di bidang *Community and Event* tidak cukup hanya mengandalkan aspek administratif, tetapi juga menuntut sensitivitas terhadap tren, bahasa, perilaku

audiens, dan dinamika budaya populer yang berkembang di sekitar komunitas target.

Selama periode magang Januari hingga Juli 2026, penulis terlibat dalam berbagai tugas yang berkaitan langsung dengan pengelolaan komunitas dan aktivasi digital. Tugas tersebut mencakup pengelolaan media sosial *fanbase* secara *end-to-end*, menjadi *admin* media sosial, menyusun *brief* konten media sosial, merencanakan *community activation*, merancang *giveaway*, menjaga hubungan dengan komunitas, serta mendorong pertumbuhan komunitas baik dari sisi kualitas maupun kuantitas. Selain itu, penulis juga terlibat dalam perencanaan program *corporate social responsibility* buka puasa bersama di panti asuhan secara *end-to-end*, yang menunjukkan bahwa peran *Event and Community* di Dewa United Esports tidak terbatas pada promosi, tetapi juga mencakup penciptaan nilai sosial dan citra organisasi yang lebih luas.

Keterlibatan tersebut terealisasi dalam beberapa program dan aktivitas, antara lain “ANAK DEWA Ramadan Battle”, “ANAK DEWA Brawl Championship”, “ANAK DEWA Referral Contest” , dan #DITRAKTIRDEWA. Melalui aktivitas-aktivitas tersebut, penulis mempelajari bahwa event komunitas dalam ekosistem *esports* bukan sekadar kegiatan pendukung, tetapi merupakan instrumen strategis untuk memperkuat *engagement*, menumbuhkan rasa memiliki, dan menciptakan pengalaman yang dapat mempererat hubungan antara tim dan pendukungnya. Pada posisi ini, penulis berperan sebagai *intern* yang membantu menerjemahkan arahan awal dari *Community Specialist* menjadi bentuk perencanaan dan pelaksanaan yang lebih operasional, sekaligus menjembatani kebutuhan komunitas dengan ritme kerja internal departemen *Creative*.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 1.1 Anak Dewa di MPL Arena
Sumber: Dokumen Perusahaan (2025)

Secara umum, posisi penulis selama magang tidak hanya menjalankan tugas administratif, tetapi juga terlibat dalam proses berpikir awal mengenai ide aktivitas, kebutuhan komunikasi, serta bentuk interaksi yang paling sesuai dengan karakter komunitas Anak Dewa. Posisi ini memungkinkan penulis untuk memahami alur kerja divisi secara lebih utuh, mulai dari identifikasi kebutuhan, penyusunan konsep, koordinasi lintas tim, hingga implementasi program. Pengalaman bekerja bersama *graphic designer*, *video editor*, *community specialist*, dan komunitas itu sendiri juga memperlihatkan bahwa pengelolaan *event and community* dalam organisasi *esports* menuntut kolaborasi yang intens, fleksibilitas kerja, serta kemampuan komunikasi interpersonal yang baik.

Melalui kegiatan magang di Dewa United Esports, penulis berharap dapat memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai praktik pengelolaan komunitas, perencanaan *event*, aktivasi digital, dan komunikasi merek dalam industri *esports* profesional. Di samping itu, penulis juga berharap pengalaman ini dapat menjadi bekal untuk mengembangkan kompetensi sebagai calon *Community Specialist* di masa depan, baik dari sisi teknis, konseptual, maupun profesional. Magang ini diharapkan tidak hanya memberikan pengalaman kerja praktis, tetapi

juga membuka peluang pengembangan karier yang lebih berkelanjutan, termasuk kemungkinan untuk berkontribusi lebih lanjut sebagai bagian dari organisasi secara profesional.

1.2 Maksud dan Tujuan Pelaksanaan Kerja Magang

1.2.1 Maksud Kerja Magang

Tujuan dari praktik kerja magang di Dewa United Esports adalah untuk memenuhi kewajiban akademis yang diatur oleh Universitas Multimedia Nusantara, terkhusus dalam program Career Acceleration Program Track 1 yang memiliki bobot 20 SKS. Program ini mencakup berbagai komponen penting, termasuk *Professional Business Ethics*, *Industry Experience*, *Industry Model Validation*, serta *Evaluation and Reporting*. Oleh karena itu, praktik kerja magang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses pendidikan sebagai kesempatan bagi mahasiswa untuk menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh di kelas ke dalam lingkungan kerja yang nyata.

Selain berfungsi sebagai syarat kelulusan, praktik kerja magang ini juga menjamin untuk mahasiswa agar setidaknya memiliki pengalaman belajar secara langsung dan ikut merasakan dinamika yang ada di industri. Dengan ketentuan yang diatur juga oleh kampus yaitu menjalani praktik kerja magang selama minimal 80 hari, setara dengan 640 jam kerja, setelah program ini berlangsung, diharapkan mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan praktis yang relevan, serta memperluas koneksi profesional mereka. Pengalaman ini juga termasuk untuk mempersiapkan mahasiswa dalam menghadapi tantangan dunia kerja.

1.2.2 Tujuan Kerja Magang

1. Mengimplementasikan konsep yang diperoleh selama perkuliahan, khususnya pada mata kuliah *Community Relations & Engagement*, dalam praktik kerja nyata di industri esports.

2. Memperoleh pengalaman kerja langsung di bidang *event* dan *community*.
3. Membuka peluang untuk berkarier lebih lanjut, termasuk kesempatan menjadi karyawan tetap.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan praktik kerja magang dilakukan sejalan dengan waktu dan prosedur yang diatur oleh Universitas Multimedia Nusantara, serta berdasarkan kesepakatan yang telah disetujui bersama dengan Dewa United Esports demi hasil praktik kerja magang yang maksimal.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang penulis mengacu pada ketentuan Universitas Multimedia Nusantara yang mewajibkan mahasiswa memenuhi total 640 jam kerja selama program magang. Dalam hal ini, penulis menjalani praktik kerja magang selama enam bulan, terhitung sejak 5 Januari 2026 hingga 30 Juni 2026. Sesuai peraturan yang berlaku, kegiatan magang dilaksanakan dengan sistem *Work From Office* (WFO) yang dilakukan di kantor Dewa United Esports yang berada dalam area Dewa United Arena, Kabupaten Tangerang sebanyak lima hari kerja dalam seminggu, yaitu dari hari Senin sampai Jumat, dengan durasi kerja delapan jam per hari, mulai pukul 10.00 WIB sampai 19.00 WIB. Namun, karena Dewa United Esports bergerak di bidang *esports*, terdapat situasi tertentu yang mengharuskan penulis bekerja di luar hari dan jam kerja tersebut, dan waktu tambahan tersebut dihitung sebagai lembur.

Selama pelaksanaan magang, seluruh aktivitas kerja didokumentasikan melalui situs PRO-STEP dalam bentuk *Supervisor Daily Task*. Selain itu, penulis juga diwajibkan menyusun laporan magang yang disertai pemenuhan 207 jam *Advisor Daily Task* sesuai ketentuan yang telah ditetapkan.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kesempatan untuk menjalani program magang di Dewa United Esports sebagai *Event & Community Intern* pada departemen *Creative* diperoleh melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Memenuhi persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara untuk mengikuti program kerja magang.
2. Mencari dan memilih perusahaan yang sesuai dengan minat penulis pada bidang *event, community*, dan industri *esports*.
3. Mengirimkan dokumen lamaran yang dibutuhkan kepada pihak perusahaan, seperti *Curriculum Vitae* dan dokumen pendukung lainnya.
4. Mengikuti proses seleksi yang dilakukan oleh pihak Dewa United Esports, meliputi komunikasi dengan *Human Resources* dan wawancara dengan *user*.
5. Menerima pemberitahuan bahwa penulis diterima untuk posisi *Event & Community Intern*.
6. Memulai program kerja magang di Dewa United Esports sesuai tanggal yang telah ditetapkan oleh perusahaan.
7. Melengkapi proses administrasi magang di lingkungan kampus, termasuk pengisian data kerja magang pada situs PRO-STEP.
8. Menjalankan kegiatan magang dengan mendokumentasikan pekerjaan harian dan menyusun laporan magang di bawah bimbingan Bapak Dr. Tangguh Okta Wibowo, S.Hum., M.A., sebagai dosen pembimbing magang.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A