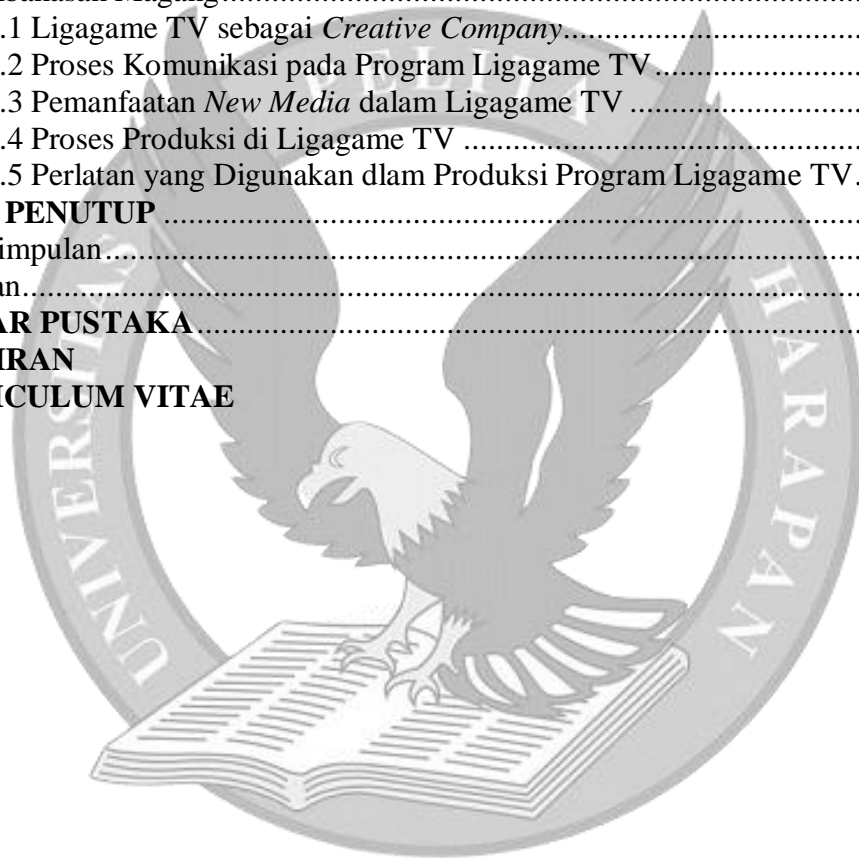


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN & PERSETUJUAN UNGGAH	
TUGAS AKHIR	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBINGING TUGAS AKHIR	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	2
1.2 Tujuan Magang.....	5
1.3 Ruang Lingkup dan Batasan	6
1.3.1 Ruang Lingkup Magang	6
1.3.2 Batasan Magang	6
1.4 Lokasi dan Waktu Magang	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Komunikasi	8
2.2 <i>New Media</i>	10
2.2.1 <i>Creative Industries</i>	11
2.2.2 <i>User-Created Content</i>	12
2.2.3 <i>Web 2.0</i>	12
2.3 Youtube.....	13
2.4 <i>Broadcasting</i>	14
2.5 <i>Games</i>	14
2.6 Proses Produksi Multimedia	17
2.6.1 Praproduksi (<i>Pre-production</i>).....	19
2.6.2 Produksi (<i>Production</i>).....	21
2.6.3 Pascaproduksi (<i>Post-production</i>).....	23
2.7 Peralatan dan Perlengkapan Produksi.....	24
2.7.1 Peralatan dan Perlengkapan <i>Master Control Room (MCR)</i>	24
2.7.2 Peralatan dan Perlengkapan Studio.....	24
BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN DAN PELAKSANAAN	
MAGANG	26
3.1 Gambaran Umum Ligagame Esports TV.....	26
3.2 Struktur Perusahaan	27
3.3 Logo dan Visi Misi Perusahaan	28
3.4 Fasilitas Ligagame	29
3.4.1 Ligagame Esports Arena	29
3.4.2 Kantor dan Studio Kerja.....	30
3.4.3 Studio DM51	31

3.4.4 Tempat Parkir	32
3.5 Program	32
3.5.1 Jenis-Jenis Program.....	33
3.6 Uraian Pelaksanaan Magang	36
3.6.1 Kegiatan Lingkup Administrasi.....	36
3.6.2 Kegiatan Lingkup Operasional	37
BAB IV URAIAN MAGANG DAN PEMBAHASAN	40
4.1 Uraian Magang	40
4.1.1 Pra-produksi.....	41
4.1.2 Produksi.....	48
4.1.3 Pasca-produksi	52
4.2 Pembahasan Magang.....	53
4.2.1 Ligagame TV sebagai <i>Creative Company</i>	54
4.2.2 Proses Komunikasi pada Program Ligagame TV	55
4.2.3 Pemanfaatan <i>New Media</i> dalam Ligagame TV	57
4.2.4 Proses Produksi di Ligagame TV	59
4.2.5 Perlatan yang Digunakan dlam Produksi Program Ligagame TV.....	67
BAB V PENUTUP	70
5.1 Kesimpulan.....	70
5.2 Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	74
LAMPIRAN	
CURRICULUM VITAE	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Komunikasi Transaksional.....	9
Gambar 3.1 Struktur Perusahaan Ligagame Esports TV	27
Gambar 3.2 Logo Ligagame Esports TV	28
Gambar 3.3 Ligagame Esports Arena	29
Gambar 3.4 Kantor dan Studio Kerja Ligagame	30
Gambar 3.5 Studio DM51	31
Gambar 3.6 Parkiran Ligagame Esports Arena	32
Gambar 4.1 Rapat Mingguan Tim Produksi	41
Gambar 4.2 Hadiah Tertinggi dari LCS Women Battle.....	42
Gambar 4.3 <i>Social Media Plan</i>	43
Gambar 4.4 Sistem dan Peraturan <i>Tournament</i>	44
Gambar 4.5 <i>Bracket</i> dan Jadwal <i>Tournament</i>	44
Gambar 4.6 <i>Rundown Broadcasting</i> untuk Tujuh Hari	45
Gambar 4.7 <i>Channel</i> Discord untuk <i>Tournament</i>	46
Gambar 4.8 <i>Technical Meeting</i> dengan Peserta <i>Tournament</i>	46
Gambar 4.9 Proses <i>Casting</i> untuk <i>Shoutcaster</i>	47
Gambar 4.10 Set untuk <i>Recording</i> yang Disiapkan Pemegang.....	48
Gambar 4.11 Tampilan Utama Aplikasi OBS Studio.....	50
Gambar 4.12 Pemegang menjadi <i>In-game Observer</i>	51
Gambar 4.13 Konidisi Komputer saat menjadi Operator <i>Switcher</i>	51

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A	A-1
Lembar Monitoring Pembimbing Magang	A-1
Surat Pengantar Magang	A-2
Surat Bukti Penerimaan Magang	A-3
Daftar Informasi Tempat Magang	A-4
Lembar Monitoring Supervisor Magang	A-5
Daftar Evaluasi Akhir Kinerja Magang	A-6
Angket Pendapat Perusahaan Tentang Program Magang	A-7
Angket Pendapat Pemegang Tentang Program Magang	A-8
Surat Keterangan Bukti Penyelesaian Magang 640 Jam	A-9
Turnitin	A-10
CURRICULUM VITAE.....	A-11

