

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era revolusi industri 4.0 ini sangat banyak teknologi yang berkembang dengan pesat. Teknologi dibuat dan digunakan agar memudahkan berbagai macam aktifitas manusia, salah satunya untuk berkomunikasi satu sama lain. Adanya perkembangan teknologi tersebut, manusia dapat berkomunikasi dengan manusia lainnya. Bahkan jarak komunikasi tersebut bisa mencapai satu negara ke negara lainnya. Perkembangan teknologi komunikasi ini dimulai dari yang sangat tradisional sampai ke jaman modern saat ini. Dimulai dari memakai media surat-menyurat, penggunaan telegraf dikembangkan menjadi koran, radio, telepon, dan televisi sampai akhirnya menjadi internet yang dipakai sebagai media komunikasi massa saat ini (Nuryanto, 2012).

Internet merupakan singkatan dari *international network*, yaitu suatu jaringan komputer yang sangat besar dan luas, yang di dalam internet memiliki jaringan-jaringan kecil yang saling berhubungan satu sama lain (Oetomo, 2002). Internet membuat manusia bisa berkomunikasi dari tempat yang jauh tanpa harus bertatap muka. Bahkan di era saat ini manusia bisa saling berkomunikasi dan bertatap muka di waktu yang bersamaan. Internet membawa banyak ide dan motivasi untuk manusia mengembangkan berbagai macam teknologi baru salah satunya di bidang media komunikasi.

Media komunikasi adalah bentuk teknologi yang bertujuan untuk memudahkan segala bentuk jenis komunikasi. Karena media komunikasi ini memberikan pesan dan pengaruh perilaku setiap manusia yang menggunakan media tersebut. Radio memberikan pesan kepada manusia melalui indra pendengaran (audio), sementara televisi tidak hanya memberikan pesan kepada manusia hanya melalui pendengaran tetapi juga dengan pengelihatian (audio visual). Dalam jenis media audio visual ini jangkauan penyebaran pesan juga akan lebih besar dibandingkan radio, yang mengandalkan gelombang elektromagnetik (Nurudin, 2017). Perkembangan teknologi informasi tidak berhenti sampai di radio, teknologi informasi saat ini sudah berbasis pada internet. Teknologi informasi tersebut antara lain, *e-government*, *e-commerce*, *e-education*, *e-medicine*, *e-laboratory*, dan lainnya. Saat ini terdapat beberapa dari teknologi informasi yang dijadikan media komunikasi yaitu, Youtube dan Twitch.

Youtube adalah sebuah *website* untuk membagikan video yang dibuat oleh tiga mantan karyawan PayPal pada tahun 2005. Semenjak tahun 2010 Youtube mulai memasuki *trending topic* di Indonesia, sehingga banyak orang yang memulai karirnya sebagai seorang *Youtuber*. *Youtuber* adalah seseorang yang memiliki konten-konten dalam akun Youtubanya yang ditujukan agar orang menontonnya dan mendapatkan uang dari konten tersebut. Semenjak 2008, Youtube mempromosikan mengenai Youtube Live dimana semua pengguna Youtube dapat melakukan siaran langsung yang bisa ditonton semua pengguna Youtube.

Twitch adalah sebuah *website* yang memungkinkan penggunanya untuk mengunggah, melakukan siaran langsung (*live streaming*), dan melakukan permainan dari suatu *video game* ke ribuan penonton secara *real time*. Perbedaan antara Youtube dengan Twitch terletak pada fiturnya, Youtube tidak hanya sebagai *platform* untuk melakukan *live streaming*, Youtube juga menyediakan *content creator* untuk mengunggah konten yang sudah diedit (Youtube, 2022). Twitch sendiri hanya sebagai *platform* untuk melakukan *live streaming*, konten yang dibuat dalam bentuk *live* bukan video yang sudah diedit (Twitch Interactive, 2022). Kedua platform inilah yang menjadi tempat untuk melakukan *Broadcasting* untuk konten-konten di Indonesia khususnya di bidang Esports.

Esports merupakan kepanjangan dari *electronic sports*, sehingga bisa diketahui bahwa esports adalah olahraga yang menggunakan media elektronik. Esports menggunakan media *games* untuk dijadikan ajang kompetisi seluruh dunia saat ini. Menurut Flew, terdapat 6 jenis *games* yang sudah tersebar di seluruh dunia yaitu *arcade games*, *console games*, *PC-based games*, *handheld games*, *mobile games*, dan *games* di media-media sosial (Flew, 2014). Esports di Indonesia diakui sebagai cabang olahraga resmi pada tahun 2020, hingga esports masuk sebagai cabang resmi di SEA Games 2023. Sebuah kompetisi esports seperti SEA Games diperlukan banyak persiapan yang bisa mendukung lancarnya pertandingan. Hal-hal yang perlu dibuat untuk mencapai hal tersebut yaitu peraturan, rangkaian acara, kategori *games* yang dipertandingkan, hingga hadiah yang diperebutkan oleh para atlet esports.

Dengan majunya teknologi saat ini, kompetisi esports juga diperlukan *broadcast* agar setiap peminat esports di seluruh dunia bisa menonton jalannya pertandingan. Sehingga untuk melakukan semua persiapan dan penyiaran tersebut dibutuhkan pihak ketiga antara penonton dan pemain yaitu penyelenggara kompetisi.

Salah satu perusahaan yang menyelenggarakan kompetisi dan melakukan *broadcasting* melalui media-media sosial adalah PT Lintas Portal Indonesia. PT Lintas Portal Indonesia adalah perusahaan yang bergerak di bidang *broadcasting* dan *event organizing* dengan fokus di bidang *esports*, dimana mereka mengadakan sebuah acara yang sudah menjadi persetujuan antara pihak perusahaan dengan sponsor acara tersebut. Setiap acara yang diselenggarakan oleh PT Lintas Portal Indonesia akan di atas namakan oleh Ligagame TV, yang merupakan *branding* utama untuk PT Lintas Portal Indonesia. Selain itu PT Lintas Portal Indonesia juga melakukan kegiatan penyiaran untuk setiap acara yang diadakan di platform Youtube, TikTok, dan Facebook. Untuk itu PT Lintas Portal Indonesia sangat mengandalkan *production team* untuk memberikan tampilan dan susunan acara yang baik agar bisa menarik banyak peminat *esports* di seluruh Indonesia.

Penulis melakukan magang di PT Lintas Portal Indonesia sebagai bagian dari *production team* dengan posisi *Project Officer*. Pemegang dan *production team* melakukan berbagai aktifitas yang meliputi *event planning*, *social media plan*, *content plan*, berhubungan dengan seluruh divisi dalam PT Lintas Portal Indonesia, dan berkontribusi dalam memberikan ide-ide kreatif.

Penulis melakukan aktifitas sebagai *Project Officer* dengan satu rekan kerjanya sebagai atasan yaitu Project Manager yang bertanggung jawab membuat *budgeting plan* dan membantu tim *marketing* untuk berhubungan dengan pihak sponsor.

1.2 Tujuan Magang

Berdasarkan latar belakang di atas , maka tujuan yang ingin dicapai penulis dalam melaksanakan magang adalah berikut:

- 1) Untuk mempelajari dan mempraktikan bagaimana peran *production team* melakukan persiapan dan pelaksanaan dalam membuat konten Youtube Ligagame TV.
- 2) Untuk mempelajari peralatan dan perlengkapan lainnya yang sesuai dengan prosedur pembuatan konten.
- 3) Untuk membantu *production team* dalam meningkatkan jumlah penonton di *platform* Youtube dengan membuat acara yang baru.

1.3 Ruang Lingkup dan Batasan

1.3.1 Ruang Lingkup Magang

Pemegang melaksanakan kerja magang di PT Lintas Portal Indonesia yang merupakan perusahaan media platform untuk Esports Indonesia yang biasa dipanggil Ligagame Esports TV. Pemegang ditempatkan sebagai *Project Officer* dalam *Production team* di Ligagame Esports TV. Selain itu pemegang dibimbing oleh senior di bidang *Production* dan *Broadcasting* di Ligagame Esports TV.

1.3.2 Batasan Magang

Batasan magang yaitu pemegang bertanggung jawab dalam hal-hal yang berkaitan dengan *Production* dan *Broadcasting* dalam setiap kegiatan di Ligagame Esports TV. Aktivitas yang dilakukan adalah *recruiting MC talent*, *broadcasting*, *live streaming setup*, *broadcasting planning*, *digital effect broadcasting plan*, *content planning* dan lain-lain. Pemegang bekerja sama dengan seluruh *production team* dan tim lainnya (*Project Manager & League Operations*) untuk mendapatkan ide dan eksekusi yang dibutuhkan untuk mengadakan sebuah kegiatan Esports yang banyak ditonton oleh masyarakat Indonesia yang tertarik dengan Esports.

1.4 Lokasi dan Waktu Magang

PT. Lintas Portal Indonesia berada di Jl. Raya Daan Mogot No.51, RT.9/RW.1, Kedoya Utara, Kec. Kb. Jeruk, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11520. Kegiatan magang dilakukan selama 4 bulan dari bulan Oktober 2022 sampai Januari 2023. Magang dilakukan dari pukul 10.00 hingga 18.00 dari Senin sampai Jumat. Dengan 7 jam 30 menit kerja dan 30 menit istirahat.

