

BAB 2 TINJAUAN UMUM TEMPAT KERJA PROFESI

KINCIR

Gambar 2. 1 LOGO KINCIR
(Sumber: Praktikan, 2024)

2.1 Sejarah Perusahaan

Kincir merupakan perusahaan berfokus pada media *pop culture* seperti film dan *esports*, ditujukan untuk kalangan anak muda. Didirikan oleh Giring Ganessa pada tahun 2011 sebagai bagian dari PT Gajah Merah Terbang. Perusahaan ini bertujuan memenuhi kebutuhan generasi muda dalam mendapatkan informasi tentang film dan *esports*. Awalnya, kincir berfungsi sebagai titik kumpul komunitas pecinta musik dan film. Seiring waktu, kincir melakukan ekspansi ke berbagai *platform* digital melalui KINCIR.com.

Perusahaan ini yang fokus pada konten hiburan, komunitas, dan berita yang relevan dengan generasi muda remaja Indonesia, termasuk film dan game. Melaksanakan acara tournament professional. Terbuka bagi semua kalangan, secara offline maupun online. Acara ini dapat berupa turnamen *esports*, fan meetup, pertandingan, dan kampus fisik atau acara lainnya yang bertujuan untuk mendekatkan komunitas penggemar budaya game. Mengerjakan desain media sosial

Perusahaan yang berfokus pada pemasaran dan pengembangan media digital, PT Gajah Merah Terbang KINCIR berperan dalam pengelolaan media sosial bagi klien. KINCIR mengutamakan penggunaan elemen visual yang menarik dan strategis untuk menjangkau audiens target. Perusahaan ini fokus pada pengembangan konten visual kreatif, seperti desain grafis, video pendek, infografis, dan animasi 3D yang dapat menarik perhatian pengguna media sosial, dengan memanfaatkan kekuatan visual.



Gambar 2. 3 ACARA PIALA PRESIDEN ESPORTS 2023
(Sumber: Praktikan, 2024)

Acara ini dilakukan pada tahun 2019 sampai 2023. Piala Presiden *Esports* merupakan turnamen *esports* tahunan di Indonesia, dengan tujuan memajukan industri *esports* di tanah air. Acara ini pertama kali digelar pada tahun 2019 dan menjadi ajang bagi tim-tim *esports* terbaik, baik dari dalam negeri maupun internasional, untuk berkompetisi. Turnamen ini melibatkan berbagai *game* populer seperti *Mobile Legends: Bang Bang*, *Free Fire*, *PUBG Mobile*, dan *PES (Pro Evolution Soccer)*. Selain bertujuan meningkatkan kemampuan kompetitif para atlet *esports* nasional, Piala Presiden *Esports* juga membangun ekosistem *esports* yang lebih inklusif, serta mengembangkan generasi baru talenta di industri ini.

2. Samsung Galaxy Academy (SGGA)



Gambar 2. 4 Samsung Galaxy Gaming Academy 2024
(Sumber: Praktikan, 2024)

Samsung Galaxy Gaming Academy (SGGA), hasil kolaborasi antara Samsung Indonesia dengan Kincir, kembali hadir dengan skala yang lebih besar untuk mendukung para talenta muda Indonesia dalam meraih karier sebagai pemain profesional Mobile Legends: Bang Bang. Program ini berhasil menarik ribuan pendaftar dan sukses mengirimkan tim terbaik dari kompetisi SGGA untuk tampil di Piala Presiden Esports 2023. Tim pemenang mendapatkan gelar Awesome Gaming Team serta hadiah Samsung Galaxy A35 5G yang mendukung performa gaming mereka.

