

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Kerja Profesi

Permasalahan pengangguran merupakan salah satu permasalahan yang sulit untuk di atasi di Indonesia. Dilansir dari Okezone.com, Badan Pusat Statistik (BPS) menyatakan jumlah pengangguran di Indonesia bertambah menjadi 6,88 juta orang pada Februari 2020. Angka ini naik 60.000 orang 0,06 juta orang dibanding periode yang sama tahun lalu. (BPS 2020 ) Angka pengangguran ini belum dihitung sebelum pandemi virus corona merebak di Indonesia BPS, juga menambahkan pengangguran terbuka di daerah Sumatra barat, didominasi oleh lulusan S1 perguruan tinggi, dengan komposisi mencapai 8,07% dari total angkatan kerja dengan jumlah sekitar 2,81 Juta jiwa ditambah lagi dengan adanya Pandemi Covid-19 yang membuat makin banyaknya pengangguran di Indonesia. *Economic Co-operation And Development* (OECD) mencatat, tingkat pengangguran pada bulan Februari 2020 berada di angka 5,2%. Kemudian pada Mei 2020 di angka 8,4%. Adapun di bulan April juga terjadi peningkatan 3,0 poin persentase pada bulan menjadi 8,5% dimana ini menjadi yang tertinggi dalam satu dekade terakhir (Kusuma.2020)

Menteri PPN/Kepala Bappenas (Badan Perencanaan Pembangunan Nasional). Suharso Monoarfa juga berpendapat bahwa ia mengkhawatirkan terjadi peningkatan jumlah pengangguran di Indonesia akibat pandemi COVID-19. Dia bilang tingkat pengangguran terbuka (TPT) nasional berpotensi mencapai 10,7 juta sampai 12,7 juta orang di tahun 2021. Dikhawatirkan pada 2021 pengangguran sampai 10,7 sampai dengan 12,7 juta orang (Kusuma,2020).

BPS mencatat, tingkat pengangguran pada bulan Februari 2020 berada di angka 5,2%. Kemudian pada Mei 2020 di angka 8,4%. Adapun di bulan April juga terjadi peningkatan 3,0 poin persentase pada bulan menjadi 8,5% dimana ini menjadi yang tertinggi dalam satu dekade terakhir (Suryanto 2020) Adapun alasan lain yang membuat banyak masyarakat Indonesia banyak yang tidak

diterima bekerja di sebuah perusahaan karena banyak masyarakat Indonesia yang tidak memiliki gelar sarjana, gelar sarjana merupakan sesuatu/bekal yang paling penting bagi setiap orang yang ingin melamar pekerjaan. Di karenakan jika praktikan sudah menyelesaikan pendidikan sarjana, kita akan mendapatkan ijazah.

Ijazah merupakan selembar kertas yang menjadi bukti atau simbol bila Anda telah berhasil menyelesaikan proses pembelajaran pada jenjang tertentu. Di dalam selembar kertas tersebut akan ada nama instansi tempat menempuh pendidikan, nilai yang diperoleh, serta status. Banyak orang mengagungkan ijazah lantaran dengan selembar kertas itu, akan ada banyak hal yang dapat dicapai. Namun, bukan berarti ijazah adalah segala-galanya sebagai penentu nasib masa depan (Jessica. 2018) dengan begitu, para calon pekerja (*Fresh Graduate*) bisa melamar dan diterima di perusahaan impian mereka, tetapi pada zaman sekarang, perusahaan tidak langsung menerima calon karyawan dengan mudah, dengan berbagai macam alasan.

Ada beberapa alasan mengapa seseorang belum bisa mendapatkan pekerjaan dan menjadi pengangguran. Pertama, masih banyak masyarakat Indonesia yang belum memiliki ijazah. Hal ini dikarenakan banyak masyarakat di Indonesia yang masih menganggap pendidikan tidak terlalu penting. Kedua, masih banyak lulusan sarjana yang belum memiliki pengalaman kerja. Biasanya, perusahaan mewajibkan kepada calon karyawannya untuk memiliki pengalaman bekerja dengan rentang waktu yang berbagai macam, dengan tujuan supaya calon karyawan tersebut akan terbiasa dengan tensi (*flow*) perusahaan yang berbagai macam. Alasan lain dari perusahaan yaitu mereka tidak memiliki waktu untuk melatih pegawai lagi dari 0. Hal itu biasa dikenal dengan sebutan magang.

Magang sendiri juga sudah di atur dalam perundang-undangan No. 13 tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan khususnya pasal 21 s.d. 30 dan lebih spesifiknya diatur dalam peraturan menteri tenaga kerja dan transmigrasi nomor PER.22/MEN/IX/2009 tentang penyelenggaraan pemagangan di dalam negeri. Dalam peraturan tersebut, disebutkan bahwa pemagangan diartikan sebagai bagian dari sistem pelatihan kerja yang diselenggarakan secara terpadu antara pelatihan di lembaga pelatihan dengan bekerja secara langsung di bawah

bimbingan dan pengawasan instruktur atau pekerja yang lebih berpengalaman dalam proses produksi barang dan/atau jasa di perusahaan, dalam rangka menguasai keterampilan atau keahlian tertentu. Hal ini dibuat berdasarkan UU no.13 tahun 2003 tentang ketenaga kerjaan.

Untuk membantu menempatkan mahasiswa berada dalam situasi kerja yang sebenarnya, Universitas Pembangunan Jaya, khususnya dari program studi ilmu komunikasi memiliki program tersebut dan menjadi mata kuliah wajib yang bernama Kerja Profesi. Mata kuliah ini memberikan gambaran nyata kepada mahasiswa tentang dunia kerja, serta memberikan kesempatan untuk menerapkan teori-teori yang telah didapatkan dan dipelajari selama diperguruan tinggi. Selain itu, Kerja Profesi juga penting bagi mahasiswa untuk memiliki kemudahan dalam mencari pekerjaan setelah mereka dari perguruan tinggi.

- Kerja Profesi ini memiliki bobot 3 sks dan hanya bisa diambil ketika sudah memasuki semester tujuh. Kegiatan Kerja Profesi ini dilakukan selama tiga bulan dan menempuh total waktu kerja 400 s.d. 440 jam atau kurang lebih 50 s.d. 55 hari kerja dengan maksimal 8 jam kerja per hari jam istirahat yang ditetapkan perusahaan. Sebagai mahasiswa program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Pembangunan Jaya yang memilih minor *broadcast journalist*, wajib untuk mengenal dan membaaur dengan kegiatan jurnalistik, seperti mencari, mengolah, menulis serta menyebarkan informasi kepada publik melalui media massa. Maka dari itu, seorang jurnalis yang bekerja di media harus mampu menguasai hal tersebut untuk bisa menyebarkan informasi yang baik kepada masyarakat.

Di era globalisasi seperti sekarang ini, dengan disertai bantuan internet, semua menjadi serba instan, mulai dari surat kabar yang dulu diantar oleh loper koran, sekarang hampir tergantikan dengan portal berita yang dapat diakses lewat *smartphone* milik masyarakat, sampai dengan media massa yang bisa dibidang cukup *superpower* pada masanya yaitu televisi. Televisi sendiri dulu merupakan media yang cukup populer, bahkan sampai sekarang, televisi masih menjadi pilihan bagi masyarakat untuk mencari informasi. Tetapi seiring dengan

berkembangnya zaman, banyak siaran-siaran beragam di tayangkan di internet, siaran ini pun dikenal dengan nama *live streaming*.

*Live streaming* merupakan teknologi modern dalam memberikan dan menyampaikan tayangan video dengan menggunakan jaringan internet agar dapat dinikmati oleh masyarakat dengan fleksibel dan dapat memberikan tanggapan secara langsung. Teknologi *live streaming* memberikan kecepatan dan Efektivitas informasi kepada para pengguna atau masyarakat ketika mereka menginginkan informasi yang cepat, salah satu contoh media di internet yang berbasis *live streaming* sendiri adalah Youtube. Youtube merupakan Platform yang ada di internet yang berisi banyak sekali video. Dilansir dari merdeka.com, Youtube sendiri didirikan pada Februari tahun 2005 yang dibuat oleh 3 orang mantan pegawai PayPal. Di Youtube sendiri ada 2 macam jenis video, yaitu *pre recorded live streaming* dan *live streaming*.

- *Pre Record Streaming* merupakan Streaming yang dijalankan dengan cara merekam video terlebih dahulu lalu di edit baru di naikan ke Media. (baktikominfo.2020) sementara *Live streaming* Merupakan Streaming yang dijalankan secara *Real Time* yang mana setiap Penontonnya dapat memberikan respon secara langsung. (baktikominfo.id.2020). Didalam Youtube sendiri, banyak sekali konten creator yang memiliki konten-konten yang beragam, mulai dari konten *horror, tutorial, vlogging, pranks* dan lain sebagainya, salah satu konten yang sedang naik dan memiliki banyak *views* adalah tentang *gaming* atau *E-Sports*. Dizaman sekarang, perkembangan *E-Sport* di Indonesia juga sudah tidak bisa dipandang sebelah mata dan juga dengan adanya teknologi streaming sendiri itu akan sangat mempermudah perkembangan *E-Sport*. Dilansir dari Forbes, *E-Sport* bukan lah teknologi baru dan hal yang baru, tetapi *E-Sport* adalah pergeseran penuh dalam hiburan dan budaya yang menangkap jumlah dan perhatian orang yang besar dan terus bertambah.

Dilansir dari *id.techasia.com*, pada tahun 2019, nilai pasar *game* global akan naik mencapai angka US\$ 152 Milliar (sekitar Rp. 2,15 kuadriliun). Indonesia sendiri menjadi salah satu pasar video *game* terbesar di asia pasifik, dengan memegang angka US\$ 941 juta (sekitar Rp 13 trilliun), dengan begini menobatkan asia pasifik sebagai pasar pertumbuhan *game* tercepat/tertinggi di

dunia. Salah satu kegiatan *E-Sport* yang bisa dibidang menghasilkan pemasukan terbesar terhadap tiap tim adalah turnamen, turnamen sendiri merupakan kompetisi terhadap salah satu *game* yang biasa di ikuti oleh para pemain *E-Sport*, turnamen sendiri baru bisa dijalankan dengan system kelipatan 2 (8, 16, 32, 64, 128) dan di dalam turnamen sendiri terdapat banyak sponsor yang mensokong kegiatan tersebut sehingga turnamen tersebut bisa mengeluarkan prizepool yang cukup besar. Seperti contoh salah satu turnamen pada *game* Dota 2 The International, yang memiliki total prizepool terbesar yaitu 25 juta USD (Rp. 3,6 miliar). Jumlah ini membuktikan bahwa sikap masyarakat terhadap bidang *E-Sport* juga sudah mulai berubah, dari yang tadinya menyangkal menjadi setuju dan menerima.

Banyak media yang menggunakan teknologi *streaming* dan bergerak di bidang *E-Sport* tersebut, salah satunya adalah Padiplay. Padiplay adalah *Platform E-Sport* yang didedikasikan untuk kemajuan *E-Sport* Indonesia. *E-Sport* Padiplay adalah platform turnamen *E-Sport* untuk para pemain berkompetisi di berbagai turnamen baik tingkat daerah, regional dan nasional. Platform ini memberikan fasilitas bagi *E-Sport Organizer* untuk menyelenggarakan berbagai turnamen yang mengundang komunitas dan pemain yang diinginkan. *Platform* ini juga menghubungkan *E-Sport* organizer dan para caster untuk menyiarkan *Streaming* turnamen yang dimainkan secara *live* dan *real-time*. Padiplay menyiarkan berbagai macam turnamen, eksibisi, secara *live streaming* lewat *channel* Youtube yaitu Padiplay. Untuk masyarakat ataupun *gamers* dapat mengetahui berbagai macam turnamen atau eksibisi, informasi mengenai *game* dengan cara mengakses *website* Padiplay.

Didalam Perusahaan Padiplay, Ada berbagai macam Divisi didalam perusahaan ini, Mulai dari CEO sampai dengan Kepala *Broadcasting* dan Kepala Turnamen. **CEO** bertindak sebagai perencana, pengelola dan menganalisis perusahaan Padiplay. **Developer** membantu peran pekerjaan CEO. Dan menjadi *website* development **Head Division** memimpin jalannya kegiatan Padiplay dan menjadi Motivator bagi para karyawannya. **Broadcasting** menjadi dan menjalankan kegiatan *Livestreaming*, tiap acara Padiplay. **Events & Tournaments** Membuat Tournaments dan memegang *Website* dan *Social media* dan melakukan Publikasi di *social media* Padiplay.

Sebagai praktikan dari bagian divisi *Broadcasting* dan Turnamen, tugas utama praktikan ialah menjadi Admin *Website* dan *Social media* dari Padiplay, tugas utama dari admin *website* adalah membuka pendaftaran turnamen Padiplay, menerima peserta turnamen, membuat bagan turnamen dan membuat report tiap turnamen untuk Sponsor Padiplay, selain itu, Praktikan juga memegang Instagram Padiplay yang bertugas untuk mengupload konten video, info seputar *e sport* dan turnamen yang akan datang di Padiplay

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Profesi

Maksud dari kegiatan Kerja Profesi pada Padiplay adalah sebagai berikut:

1. Mencari pengalaman langsung dalam bidang ilmu komunikasi, dalam Kerja profesi ini, Praktikan lebih menfokuskan kearah *Broadcasting* dan *website officer*.
2. Mempelajari kegiatan-kegiatan atau pekerjaan yang dilaksanakan divisi produksi khususnya tim *Broadcasting and Tournament* pada kegiatan Kerja Profesi.
3. Mempelajari alur atau kegiatan – kegiatan dalam pra-produksi sebuah kegiatan turnamen *E-Sport*. Mulai dari *sounding website* dan memegang *social media* Padiplay (khususnya Instagram).

Tujuan dari kegiatan kerja profesi pada Padiplay adalah sebagai berikut:

1. Memperoleh pengalaman dalam menerapkan ilmu-ilmu yang telah didapatkan pada dunia akademik.
2. Memperoleh pengetahuan bagaimana persaingan dalam dunia kerja dan bagaimana kerja lapangan secara langsung. Selain itu praktikan dapat menjalin relasi yang bersifat professional di luar kampus.
3. Memperoleh pengalaman berorganisasi dan bekerja sama dalam satu tim *Broadcasting and Tournament*.
4. Memperoleh hal-hal yang belum didapatkan pada perkuliahan dan relasi yang banyak untuk kedepannya. Seperti halnya mendapatkan pengalaman bekerja didalam bidang *broadcasting* dan *website/social media officer* dikarenakan jurusan/program studi yang Praktikan ambil adalah ilmu komunikasi.

### **1.3 Kegunaan Kerja Profesi**

#### **1.3.1 manfaat Kerja Profesi**

Pelaksanaan kerja profesi memberikan dampak positif bagi mahasiswa dan mahasiswi Universitas Pembangunan Jaya yang ingin mencari pengalaman bekerja. Hal ini dikarenakan, kerja profesi yang dilakukan dapat membantu kita untuk merasakan dunia kerja yang sebenarnya dan dalam Kerja Profesi juga dapat memberikan beberapa manfaat bagi mahasiswa, lembaga pendidikan, maupun manfaat bagi perusahaan dimana kegiatan kerja profesi itu dilakukan. Berikut merupakan manfaat dari adanya Kerja Profesi.

#### **1.3.2 Manfaat untuk Praktikan**

- a) Sebagai usaha untuk kesiapan profesi dibidangnya, khususnya di bidang ilmu komunikasi.
- b) Memberikan pengalaman secara langsung terkait kerja di bagian produksi tim *Broadcasting and Tournament* kepada pratikan
- c) Memberikan gambaran nyata kepada pratikan terkait dunia pekerjaan khususnya di perusahaan yang bergerak di bidang *E-Sport*
- d) Menambah jaringan pertemanan secara luas dan menjalin relasi untuk bekerja.

#### **1.3.3 Manfaat untuk Universitas Pembangunan Jaya (UPJ)**

- a) Memperoleh tenaga kerja dalam divisi produksi khususnya tim *Broadcasting and Tournament* yang memang sesuai dengan kebutuhan perusahaan dalam melakukan pekerjaan-pekerjaan yang sesuai.

- b) Mendapatkan masukan baru dari lembaga pendidikan untuk meningkatkan kualitas produksi siaran.

#### 1.3.4 Manfaat untuk Instansi

- a) Memperoleh tenaga kerja untuk bidang *social media* dan admin.
- b) Menjalinkan kerjasama dengan lembaga akademik.

#### 1.4 Tempat Kerja Profesi



Gambar 1.1 Logo Padiicity sebelum menjadi Padiplay

Sumber : Padiplay

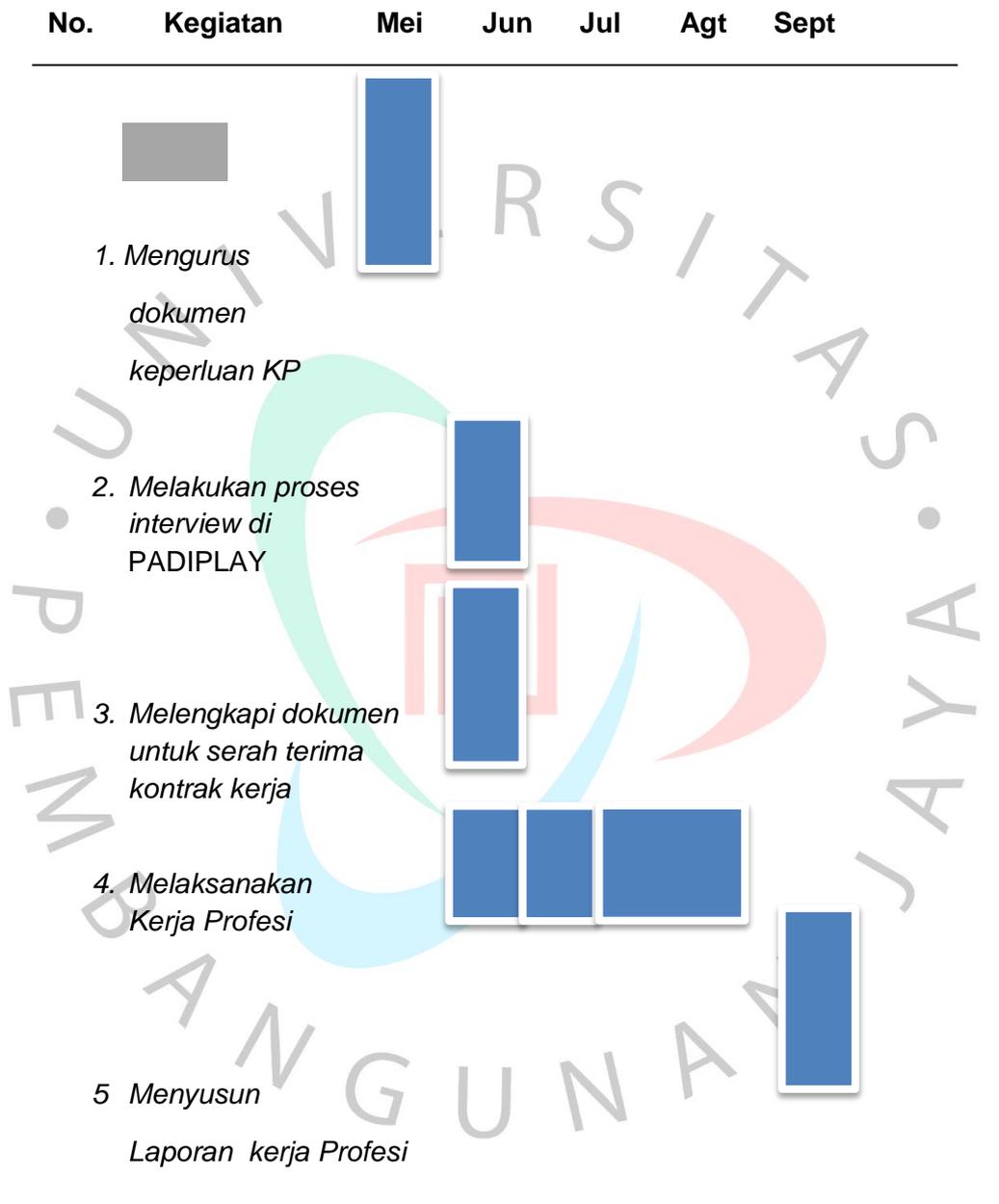
Instansi tempat praktik kerja selama pelaksanaan Kerja Profesi adalah PT.Indo corpora investama Pada awalnya sebelum Padiplay dibentuk, perusahaan ini bernama Padiciti. Padiciti sendiri merupakan sebuah agen perjalanan wisata (tour and travel ) liburan, pemesanan tiket pesawat dan kereta, serta tempat penginapan sebelum berganti nama dan beralih fungsi menjadi PADIPLAY di tahun 2019.

Padiplay adalah bagian dari kelompok usaha PT.Indo corpora investama . Melalui PT.Indo corpora investama, Padiplay bergerak di bidang *broadcasting*,, *live streaming*, *tournament E-Sport*. Padiplay telah memberikan kemudahan kepada para *gamers* di seluruh Indonesia untuk dapat memiliki kesempatan

dalam mengikuti *E-SportTournament* dan menyiarkan secara *live streaming* di *channel Youtube* Padiplay.

Kantor utama Padiplay terletak di Ruko Kebayoran Arcade 2, Jalan Boulevard Bintaro Jaya Sektor No.7, Pondok Jaya, Pondok Aren, Pd. Jaya, Kec. Pd. Aren, Kota Tangerang Selatan, Banten 1522. Praktikan memilih untuk kerja profesi di Padiplay karena Praktikan memiliki ketertarikan terhadap kemampuan Padiplay dalam memberikan sentuhan baru yang orisinal terhadap industri hiburan di Indonesia, khususnya dalam menyiarkan kegiatan *E-SportTournament*. Praktikan memilih untuk melaksanakan Kerja Profesi di Padiplay agar Praktikan mampu mempelajari bagaimana pola pekerjaan dari produksi *broadcasting and tournament*. Karena turnamen sendiri merupakan pemasukan terbesar dari industri *E-Sport*, dengan adanya turnamen, bisnis *E-Sport* bisa tetap berjalan dan berkembang di Indonesia. Tujuan utama saya untuk mengikuti kerja profesi dan melamar di Padiplay adalah karena saya tertarik untuk dapat mengetahui bagaimana caranya mengendalikan siaran secara *live streaming* dalam dunia *E-Sport tournament*.

### 1.5 Jadwal Waktu Kerja Profesi



Tabel 1.1 Jadwal Waktu Kerja Profesi

Pada minggu ke 1 di bulan Juli, Praktikan membuat dan memberikan CV yang akan di gunakan dalam melamar kerja profesi kepada perusahaan Padiplay. Selain itu, Praktikan mengumpulkan beberapa portofolio yang sekiranya dapat membantu Praktikan sebagai bukti.

Pada minggu ke-2 praktikan sudah datang di Perusahaan Padiplay untuk interview dan perkenalan. Dan pada hari selanjutnya, Praktikan sudah mulai dipanggil untuk melaksanakan kerja profesi sebagai *Broadcasting* dan Tournament di Padiplay yang terletak di kawasan Kebayoran Arcade di Bintaro hingga awal Agustus 2020, tepatnya pada tanggal 1 Juni 2020 hingga 10 Agustus 2020

Selanjutnya, pada bulan Juni , Praktikan mulai mengurus dokumen dan surat untuk kerja profesi, baik dari pihak universitas maupun Padiplay, serta melakukan bimbingan dan asistensi dengan dosen pembimbing untuk mengetahui bagian apa saja dalam laporan kerja profesi, yang Praktikan buat, yang harus direvisi dan untuk memenuhi persyaratan kerja profesi dimana semua mahasiswa yang ikut serta mengambil mata kuliah ini, diwajibkan untuk melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing sebanyak empat kali. Bimbingan kepada dosen pembimbing dilakukan di akhir Juli seiring dengan berjalannya waktu kerja profesi sampai bulan 1 september 2020, setelah itu praktikan juga diharuskan untuk menyusun laporan KP selama bulan September.

