

PERAN STATS MAN PADA MOBILE LEGEND PROFESSIONAL LEAGUE TOURNAMENT 2018 oleh RevivalTV

Aditya Achmad Kurnia, Rimsky K. Judiseno

Jurusan Administrasi Niaga – Politeknik Negeri Jakarta, adityaachmadkurnia@gmail.com
Jurusan Administrasi Niaga – Politeknik Negeri Jakarta, rimsky1962@gmail.com

ABSTRACT

Mobile Legend Professional League (MPL) is the largest and most prestigious gadget competition game in Southeast Asia that will feature a game called Mobile Legend: Bang Bang. Mobile Legend Professional League has become one of the esports tournaments that is highly anticipated by all fans of mobile legend games and also fans of tournament esports, because Mobile Legend Professional League will be one of the biggest esports gadget competition events in Southeast Asia. Statsman has an important role in the esports tournament, which is processing data from a game to create interesting visual graphics, and making the event more accessible to the audience. Statsman became a crucial division in organizing esports tournaments. One of the methods done by statsman in processing match data and presented in an interesting way is using the Echo application system which is a system application that is used to support ongoing players in an esports, and dynamically displays data into interesting graphics to give to the audience. This study uses observational data collection methods with qualitative descriptive analysis methods. The results of this study were to study the role of statsman in the activities of Mobile Legend Professional League season 2.

Keyword: MPL, Esports Tournament, Echo, Statman

ABSTRAK

Mobile Legend Professional League (MPL) adalah kompetisi permainan gadget terbesar dan paling bergengsi di Asia Tenggara yang akan menampilkan sebuah game yang bernama Mobile Legend: Bang Bang. Mobile Legend Professional League telah menjadi salah satu turnamen esports yang sangat dinanti oleh semua penggemar permainan mobile legend dan juga penikmat acara esports turnamen, karena Mobile Legend Professional League dianggap akan menjadi acara turnamen esports gadget terbesar di Asia Tenggara. Dalam kegiatan turnamen esports, divisi Statsman memiliki peran penting pada acara turnamen esports yaitu melakukan pengolahan data dari sebuah permainan untuk dijadikan sebuah grafik visual yang menarik, dan membuat sebuah acara esports turnamen lebih mudah dipahami oleh penonton. Statsman menjadi divisi yang krusial dalam penyelenggaraan turnamen esports. Salah satu cara yang dilakukan oleh seorang statsman dalam mengolah data sebuah pertandingan dan disajikan secara menarik yaitu dengan menggunakan sistem aplikasi Echo yang dimana adalah sebuah sistem aplikasi yang digunakan untuk mendeteksi kinerja pemain yang sedang berlangsung di sebuah turnamen esports, dan secara dinamis menampilkan poin data ke dalam grafik yang menarik untuk disajikan kepada penonton. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data observatif dengan metode analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini akan membantu event organizer untuk mengetahui peran statsman dalam kegiatan Mobile Legend Professional League season 2.

Kata Kunci: MPL, Turnamen Esports, Echo, Statman

PENDAHULUAN

Penelitian ini akan memberikan pemahaman terhadap peran Statsman dalam kegiatan Mobile Legend Professional League season 2. Bagaimana Statsman memegang peran krusial terhadap keberhasilan dari event tersebut.

Mobile Legend Professional League season 2 (MPL) merupakan kompetisi permainan gadget terbesar dan paling bergengsi di Asia Tenggara yang akan menampilkan sebuah

game yang bernama *Mobile Legend: Bang Bang* dan di organize oleh RevivaLTV.

Melihat besarnya skala acara dari turnamen ini, perlu adanya tenaga dari sumber daya yang mampu memahami tentang turnamen *esport*. Untuk itu, perlu adanya seorang *statsman* yang mampu mengolah data-data yang dihasilkan oleh permainan tersebut dan diolah menjadi sebuah grafik visual yang dapat dinikmati oleh semua penggemar turnamen *esport*.

Peran *statsman* bekerja di belakang layar sebagai pengatur jalannya pertandingan untuk produksi liputan dalam game selama turnamen *esports* berlangsung. Seorang *statsman* bertanggung jawab untuk mengatur secara teknis pertandingan dan memantau statistik selama pertandingan, seorang *statsman* harus berkoordinasi dengan operasional, sehingga tampilan dalam *game* difokuskan pada pemain yang terkait dengan grafik dan mampu dipahami oleh *audience* turnamen *esport* (Ditmarsch, van, J.L., 2013)

Audience turnamen *esports* dianggap sebagai *audience* yang aktif dan harus diarahkan oleh alur dari sebuah turnamen *esports*. *Audience* sangat bertanggung jawab dalam memilih media untuk memenuhi kebutuhan mereka sendiri. Dalam pandangan ini, media dianggap sebagai satu-satunya faktor yang mendukung bagaimana kebutuhan turnamen *esports* terpenuhi. Mereka tahu kebutuhan mereka dan bagaimana memenuhi kebutuhan tersebut atau dengan kata lain, mereka lebih selektif dalam menerima pesan-pesan media. Mereka juga selektif dalam memilih dan menggunakan media (Baran dan Davis, 2000).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan penulis untuk pengumpulan data dalam menyusun laporan ini adalah metode deskriptif kualitatif. Dalam melakukan penelitian ini, penulis menggunakan metode observatif dimana penulis terjun langsung untuk mengambil bagian sebagai *Statsman* dalam kegiatan event MPL *season 2*. Selain itu penulis juga mengumpulkan data dari laporan praktik kerja lapangan penulis, *website*, dan jurnal yang

berkaitan dengan *statsman* yang kemudian digunakan untuk menyusun penulisan ini.

Penelitian mengambil tempat selama penulis melangsungkan praktik kerja lapangan yaitu di RevivaLTV. Selanjutnya proses penelitian dilakukan saat pelaksanaan acara MPL *season 2* berlangsung yaitu pada 17-18 November 2018 bertempat di Jx International Convention Exhibition Surabaya, Hall B.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Temuan

Kegiatan MPL *season 2* diadakan selama 2 hari yaitu pada sabtu dan minggu. Penulis dilibatkan sebagai *Statsman* dalam kegiatan MPL *season 2*.

Dalam melangsungkan kegiatan tersebut, ada beberapa hal yang penulis temui diantaranya:

1. Wawasan mengenai pengolahan data pertandingan dan masalah yang dihadapi
2. Proses sistem aplikasi *echo*

Pembahasan

Wawasan mengenai pengolahan data dan masalah yang dihadapi

Dalam melaksanakan olah data yang dilakukan oleh penulis, penulis diharuskan memiliki wawasan tentang praktik apa pun yang ada saat menggunakan data selama produksi acara MPL *season 2* berlangsung. Beberapa wawasannya sebagai berikut:

Data = USP (*Unique Selling Point*).

Sebuah faktor penting dari perusahaan *esports* besar adalah bahwa data *esports* memiliki potensi yang signifikan menambah dan memajukan praktik penyiaran secara langsung. Besar produsen konten melihat konten berbasis data sebagai potensi berarti menghasilkan USP yang akan lebih terlibat secara mendalam basis penggemar yang

mengerti teknologi, dan berpotensi membuat *esports* lebih banyak menarik untuk ditonton penonton baru..

Data sudah digunakan, tetapi sulit untuk digunakan. Berbagai anggota tim ahli *broadcasting*, khususnya analis panggung dan *caster* secara rutin menggunakan data historis untuk mengomentari pertandingan. Sebagian besar diambil dari portal data yang ada dibuat sendiri alat dan *database* yang sudah dirakit sebelumnya.

Tenaga kerja. Banyak alat yang ada hanya menyediakan cara yang sangat mendasar menggali dan memvisualisasikan data, sementara alat yang lebih canggih sulit dioperasikan. Selain itu, sebagian besar alat tidak menyediakan opsi yang fleksibel untuk menyajikan data dengan hasil yang cocok kepada penonton, membuat mereka tidak cocok untuk memahami secara langsung.

Kru yang sedikit, keahlian tentang data yang jarang. Produksi *Esports* memiliki margin keuntungan yang sangat kecil. Dibandingkan dengan siaran olahraga tradisional, kru sangat efisien dan keahlian mengolah data jarang dimiliki. Sangat diharapkan bahwa sebuah *data-driven* dapat dioperasikan oleh staf produksi yang ada.

Proses sistem aplikasi *echo*

Dalam sebuah turnamen *esports*, sebuah data dapat diakses secara langsung dan dapat ditampilkan secara langsung berupa desain visual. Peran *statman* dalam acara *esport* memengaruhi penggunaan alat yang disebut *Echo*. *Echo* merupakan sebuah sistem aplikasi yang digunakan mendeteksi kinerja pemain yang sedang berlangsung di sebuah turnamen *esport*, dan secara dinamis menampilkan poin data yang menarik ke dalam grafik yang disajikan kepada penonton.

Untuk meningkatkan histeria para penonton dalam mengikuti alur turnamen dan kinerja karakter yang

dimainkan, seorang *statman* menggunakan sistem aplikasi *echo* ini untuk memonitor data dari pertandingan yang berlangsung dan untuk setiap menit dalam permainan, membandingkan kinerja setiap pemain dengan data dari permainan sebelumnya. *Echo* dapat menampilkan satu kolom per pemain, lima pemain dalam satu tim.

Selama pertandingan berlangsung, seorang komentator sering mengatur ke satu set statistik dasar yang dibangun ke dalam permainan itu untuk menangkap kinerja setiap pemain sesuai dengan hasil pertandingan setiap pemain. Salah satu statistik dasar yang paling penting misalnya adalah total duit yang dihasilkan oleh setiap pemain di dalam permainan. Melihat daftar total yang dimiliki, memberikan beberapa pemahaman dasar tentang pemain yang mana memberikan performa yang baik pada saat berlangsung.

Untuk sepenuhnya menilai seberapa baik kinerja setiap pemain dengan karakter pilihan mereka, seseorang *statman* harus mengandalkan hasil rekaman dari pertandingan sebelumnya dalam mengamati karakter yang sama sedang dimainkan. Namun, tidak semua penonton memiliki pengetahuan ini untuk semua karakter. Beberapa siaran menggunakan hasil rekaman perbandingan untuk mengilustrasikan pertunjukan langsung kepada penonton dengan lebih baik.

Sebagai contoh data yang diolah oleh *echo* ada sebagai berikut:



- 1) Persentil pertama mengungkapkan bagaimana kinerja pemain pada menit saat ini berhubungan dengan ribuan pertunjukan pahlawan yang sama sebelumnya. Sebagai contoh, bagian yang diperbesar menunjukkan bahwa pemain bernama "AYAMJGO" telah mencapai Kekayaan Bersih yaitu 7.1k dari nilai yang sebelumnya dicatat dari semua pemain yang memilih pahlawan yang sama.
- 2) Persentase kedua menunjukkan bagaimana kinerja live pemain dibandingkan dengan riwayat pertandingan pribadi pemain. Kolom ini cocok untuk mendeteksi apakah seorang pemain memiliki permainan yang sangat baik atau buruk dibandingkan dengan kinerja historisnya.
- 3) Kolom ketiga menunjukkan bagaimana kinerja saat ini terletak di dalam semua pertandingan dalam data referensi, termasuk pertunjukan oleh pemain dan pahlawan apa pun.

Selanjutnya membahas mengenai presentase *in-game* dan juga bagaimana *point view caster* dan juga penonton dapat mengetahui dari statistik visual yang dapat dilihat di gambar berikut:



Dengan mengklik detail grafik apa pun akan membuka informasi yang lebih terperinci, hal tersebut dapat memberikan operator informasi tambahan untuk kinerja yang lebih spesifik, termasuk histogram, dan pratinjau jenis informasi inti yang akan ditampilkan kepada *audiens*.

Tujuan utama dari desain grafis yang ditampilkan adalah untuk mengurangi kompleksitas dan untuk memberikan pesan tunggal yang jelas kepada penonton. Saat game sedang berlangsung, sebuah pertandingan akan didesain secara visual dan akan menjadi fokus dari

pertandingan tersebut, dan nama dari pemain (*nickname*). Tugas yang lebih sulit adalah membungkus informasi inti menjadi visualisasi yang jelas. Seperti itu juga membutuhkan perhatian khusus yang perlu diambil saat menyampaikan statistik kepada penonton, karena memahami statistik dapat sangat berbeda dan bahkan konsep statistik dasar, seperti grafik mungkin tidak dipahami dengan baik oleh beberapa penonton.

KESIMPULAN

Dari pembahasan di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa selama kegiatan turnamen esport *Mobile Legend Professional League* season 2, *Statsman* memegang peran yang sangat besar dalam mensukseskan event tersebut. Yaitu dengan mengolah data permainan secara keseluruhan dalam pertandingan dan ditampilkan kepada penonton berupa grafik visual yang lebih modern dibandingkan siaran olahraga tradisional.

Sementara itu, *Echo* saat ini mampu menghasilkan konten statis. Di masa depan pada pekerjaan ini akan mengeksplorasi bagaimana data dapat melibatkan *audiens* dalam *mode* yang lebih interaktif. Berbeda dengan olahraga tradisional, data permainan di turnamen esports tidak hanya ada untuk pertandingan profesional, tetapi untuk semua pertandingan. Ini akan memungkinkan bentuk keterlibatan yang tidak mungkin dalam siaran tradisional.

Seorang *statman* bertanggung jawab untuk mengatur secara teknis pertandingan dan memantau statistik selama pertandingan. *Statman* juga memiliki tanggung jawab kepada *observer*, *observer* adalah operator kamera virtual. Seorang *statman* dan *observer* bekerja pada PC independen, yang menjalankan *mode* pengamat *Mobile Legend*, memungkinkan mereka untuk menonton para pemain secara *real-time*, mengontrol sudut kamera dan menavigasi melintasi lingkungan virtual, dan akses ke alat statistik bawaan *game*. Tampilan dalam *game statman* adalah rekaman utama yang masuk ke *mixer* visi. operator grafis bertanggung jawab untuk memperkaya rekaman mentah dalam *game* dengan *overlay*

visual, seperti informasi sponsor, *replay instan*, atau segmen gambar-gambar. *Mode* pengamat yang disebutkan dalam *Mobile Legend* juga menyediakan data *Real-Time*, yang merupakan titik masuk untuk *Echo*, yang diinstal pada PC petugas statistik. Dasbor *Echo* ditampilkan pada monitor sekunder.

Dengan kata lain, untuk mengurangi dan menanggulangi segala resiko yang akan terjadi saat event berlangsung. Tugas yang paling penting dari seorang *statman* yaitu dengan melakukan komunikasi yang baik dengan rekan kerja yang bersangkutan dan memiliki "*problem solving*" yang baik, disaat semua kejadian terjadi secara mendadak atau tidak terprediksi.

11) Weiss, T. and Schiele, S., 2013. Virtual worlds in competitive contexts: Analyzing eSports consumer needs. *Electronic Markets*, 23(4), pp.307-31

DAFTAR PUSTAKA

- 1) Carlsson, C. and Pelling, A., Designing Spectator Interfaces for Competitive Video Games. Master's thesis, Report No. 2015:129, Chalmer University of Technology, Gothenburg, Sweden 2015.
- 2) Ditmarsch, van, J.L., 2013. Video games as a spectator sport (Master's thesis). Report no 3268969, Utrecht University, 2013.
- 3) Dove, G. & Jones, S. (2012). Narrative Visualization: Sharing Insights into Complex Data. Paper presented at the Interfaces and Human Computer Interaction (IHCI 2012), 21 - 23 Jul 2012, Lisbon, Portugal.
- 4) Hamari, J. and Sjöblom, M., 2017. What is eSports and why do people watch it?. *Internet research*, 27(2), pp.211-232.
- 5) Lee, D. and Schoenstedt, L.J., 2011. Comparison of eSports and traditional sports consumption motives. *ICHPER-SD Journal of Research*, 6(2), pp.39-44
- 6) Millington, B. and Millington, R. (2015). 'The Datafication of Everything': Toward a Sociology of Sport and Big Data, *Sociology of Sport Journal* 2015 32:2, 140-160
- 7) Pingali, G., Opalach, A., Jean, Y. and Carlbom, I., 2001, October. Visualization of sports using motion trajectories: providing insights into performance, style, and strategy. In *Proceedings of the conference on Visualization'01* (pp. 75-82). IEEE Computer Society.
- 8) Rioult, F., Métetivier, J.-P., Helleu, B., Scelles, N. And Durand, C., 2014. Mining tracks of competitive video games. *AASRI Procedia* 8, 82-87.
- 9) Song, Y., 2016. Real-time video highlights for yahoo esports. arXiv preprint arXiv:1611.08780.
- 10) Spradley, J.P., 2016. Participant observation. Waveland Press.

