

LAPORAN KERJA MAGANG
ALUR KERJA *CONTENT WRITER* DALAM PEMBUATAN
KONTEN BERITA DI MEDIA SOSIAL DAN
SITUS *LIGAGAME ESPORTS*



Nama: Jessica Elaine

NIM: 00000031560

Fakultas: Ilmu Komunikasi

Program Studi: Jurnalistik

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2021

PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG
ALUR KERJA *CONTENT WRITER* DALAM PEMBUATAN
KONTEN BERITA DI MEDIA SOSIAL DAN
SITUS *LIGAGAME ESPORTS*

Oleh

Nama : Jessica Elaine
NIM : 00000031560
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Program Studi : Jurnalistik

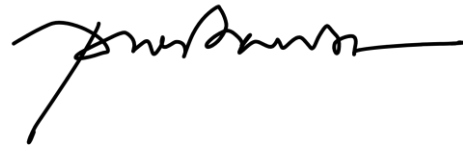
Tangerang, 8 Januari 2022

Pembimbing



(Taufan Wijaya, S.Sos., M.A.)

Penguji



**(Albertus Magnus Prestianta,
S.I.Kom., M.A.)**

Mengetahui,

Ketua Program Studi Jurnalistik



(Samiaji Bintang Nusantara S.T., M.A.)

Lembar Pernyataan Tidak Melakukan Plagiat Dalam Penyusunan Laporan Kerja Magang

Dengan ini saya:

Nama : Jessica Elaine
NIM : 00000031560
Program Studi : Jurnalistik

Menyatakan bahwa saya telah melaksanakan praktik kerja magang:

Nama Perusahaan : PT. Lintas Portal Indonesia (*Ligagame*)
Divisi : Media Sosial & Situs
Alamat : Jl. Daan Mogot No. 51, RT.9/RW.1, Kedoya
Utara, Kec. Kb. Jeruk, Jakarta Barat, 11520
Periode Magang : 19 Agustus 2021 – 19 November 2021
Pembimbing Lapangan : Yanuar Ramadhan

Laporan kerja magang merupakan hasil karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan plagiat. Semua kutipan karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam laporan kerja magang ini telah saya sebutkan sumber kutipannya serta saya cantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan baik dalam pelaksanaan kerja magang maupun dalam penulisan laporan kerja magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan tidak lulus untuk mata kuliah kerja magang yang telah saya tempuh.

Jakarta, 6 Desember 2021



Jessica Elaine

LAPORAN KERJA MAGANG ALUR KERJA *CONTENT WRITER*
DALAM PEMBUATAN KONTEN BERITA DI MEDIA
SOSIAL DAN SITUS *LIGAGAME ESPORTS*

Oleh: Jessica Elaine

ABSTRAK

Kemajuan teknologi mengakibatkan dunia jurnalistik mulai memanfaatkan platform seperti media sosial dan situs dalam pendistribusian berita. Oleh karenanya, jurnalis saat ini dituntut untuk serba bisa, khususnya dalam memproduksi konten berita multimedia agar dapat bertahan di era digital. Dalam rangka mengasah kemampuan tersebut, penulis melakukan kerja magang di *Ligagame Esports*. *Ligagame Esports* sendiri merupakan salah satu *media and broadcasting company* khusus *esports* terbesar di Indonesia. Penulis bekerja sebagai *content writer* untuk media sosial dan situs *Ligagame*. Selama kerja magang tersebut, penulis belajar banyak hal. Penulis belajar bagaimana menentukan *angle* yang tepat dalam menentukan topik berita, mengumpulkan sumber berita melalui berbagai macam riset, mendesain unggahan serta aset berita berupa foto maupun video menggunakan aplikasi tertentu, mempertajam kemampuan menulis, serta cara membuat konten berita yang interaktif guna meningkatkan *engagement*. Penulis juga mendapatkan kesempatan untuk bertemu dan bekerja sama dengan jurnalis senior, pemain profesional, *caster* terkenal, dalam ruang lingkup profesional. Melalui proses magang ini juga, penulis jadi memahami betapa besar tanggung jawab yang dimiliki oleh seorang jurnalis dalam hal pembuatan konten berita yang benar dan terpercaya.

Kata Kunci: *Content Writer*, Jurnalis Multimedia, *Esports*, *Ligagame Esports*

REPORT OF CONTENT WRITER WORK FLOW IN MAKING
NEWS CONTENT ON LIGAGAME ESPORT'
SOCIAL MEDIA AND SITES

By: Jessica Elaine

ABSTRACT

Technological advances have resulted in the world of journalism starting to use platforms such as social media and websites to distribute news. Therefore, journalists today are required to be versatile, especially in producing multimedia news content, in order to survive in the digital era. In order to hone these skills, the author joined an internship program at *Ligagame Esports*. *Ligagame Esports* itself is one of the largest esports-specific media and broadcasting company in Indonesia. The author works as a content writer for social media and Ligagame's website. During the internship, the author learned many things. The author learns how to determine the right angle in determining news topics, collect news sources through various kinds of research, design uploads and news assets in the form of photos and videos using certain applications, sharpen writing skills, and how to create true and reliable news content.

Kata Kunci: Content writer, multimedia journalism, esports, *Ligagame Esports*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan hadirat-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini. Selama hampir empat bulan melakukan kerja magang di *Ligagame*, penulis mendapatkan berbagai macam ilmu serta pengalaman, yang sangat berguna untuk masa depan hidup penulis kelak. Tentu proses kerja magang ini tidak dapat terselesaikan dengan baik tanpa bantuan dari orang-orang di sekitar. Oleh karenanya, penulis ingin mengucapkan terima kasih secara khusus kepada beberapa pihak yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan praktik kerja magang.

Penulis berterima kasih kepada:

1. Orang tua yang telah membesarkan, merawat, mendidik, menguliahkan, serta mendukung penulis untuk sampai pada titik ini.
2. Tim *Ligagame Esports* khususnya Yanuar Ramadhan, Ruth Szalsabella, dan Viktor Saut selaku supervisi, yang membantu membimbing dan mengarahkan penulis selama proses kerja magang berlangsung.
3. Bapak Samiaji Bintang Nusantara ST, MA selaku Ketua Program Studi Jurnalistik UMN.
4. Bapak Taufan Wijaya, S.Sos., M.A selaku dosen pembimbing penulis dalam membuat laporan magang ini.
5. Orang-orang terdekat yang telah mendukung penulis seperti Yohanes Natanael, dan teman-teman seperjuangan khususnya Cindy Violeta Layan, Niken, dan Rizka Putri Maku.
6. Dosen-dosen Universitas Multimedia Nusantara yang telah mengajarkan dan membekali penulis dengan rangkaian ilmu jurnalistik.

Penulis berharap bahwa kelak laporan magang ini bisa bermanfaat sebagai sumber informasi dan referensi, khususnya terkait pembuatan konten berita di media sosial serta situs *Ligagame Esports*.

Jakarta Barat, 6 Desember 2021

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Jessica Elaine', written in a cursive style.

Jessica Elaine

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Kerja Magang	4
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	4
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang	4
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	5
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	7
2.1 Profil Perusahaan	7
2.2 Ruang Lingkup Kerja Divisi Terkait	11
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	15
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	15
3.2 Tugas yang Dilakukan	17
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	26
3.3.1 Proses Pelaksanaan	26
3.3.1.1 Perencanaan Berita	27
3.3.1.2 Pengambilan Berita	30
3.3.1.3 Penulisan Berita	35
3.3.1.4 Pengeditan Berita	40
3.3.1.5 Publikasi	44
3.3.2. Kendala Proses Kerja Magang	47
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	50
4.1 Simpulan.....	50
4.2 Saran.....	51
4.2.1 Saran untuk <i>Ligagame Esports</i>	51
4.2.2 Saran untuk Universitas.....	52
DAFTAR PUSTAKA.....	53
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Aktivitas Kerja Magang.....	18
---------------------------------------	----

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Struktur Perusahaan.....	15
------------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pendiri Sekaligus Tim <i>Ligagame Esports</i>	7
Gambar 2.2 Acara Ngopi Milik <i>Ligagame Esports</i>	8
Gambar 2.3 Beberapa Proyek Milik <i>Ligagame Esports</i>	10
Gambar 3.1 Contoh Konten Berita di Instagram <i>Ligagame</i>	23
Gambar 3.2 Contoh Artikel Berita di Situs <i>Ligagame</i>	24
Gambar 3.3 Konten Pendukung untuk Acara <i>Talkshow</i> Milik <i>Ligagame</i>	25
Gambar 3.4 Konten Interaktif di Instagram <i>Ligagame</i>	25
Gambar 3.5 Percakapan dengan Supervisi di Grup Whatsapp	28
Gambar 3.6 Contoh Penugasan Pembuatan Berita dari Supervisi	29
Gambar 3.7 Situs Riset untuk Berita <i>Esports</i> di <i>Ligagame</i>	31
Gambar 3.8 <i>Email</i> Siaran Pers dari Riot Games	32
Gambar 3.9 Contoh Artikel <i>Press Release</i>	33
Gambar 3.10 Konferensi Pers PBESI untuk Eksibisi <i>Esports</i> PON XX Papua 2021	34
Gambar 3.11 Contoh <i>Caption</i> Berita yang Dibuat Penulis	36
Gambar 3.12 Contoh Artikel <i>Hard News</i>	37
Gambar 3.13 Contoh Artikel <i>Soft News</i>	38
Gambar 3.14 Hasil Final dari Konten Multimedia Berupa Foto	39
Gambar 3.15 Penulis Saat Bekerja di Kantor <i>Ligagame</i>	40
Gambar 3.16 Revisi Minor pada <i>Caption</i>	41
Gambar 3.17 Revisi Minor pada Konten Multimedia	42
Gambar 3.18 Daftar Berita Harian untuk Instagram <i>Ligagame</i>	45