



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Kerja magang dilakukan dalam kurun waktu tiga bulan di Kompas Gramedia - Group of Magazine pada Unit Digital Eight selama ini disupervisi oleh Adhityaswara Nuswandana sebagai Digital Eight Director. Selama kerja magang penulis dibimbing oleh *sales promotion manager* yaitu R. H. Blantaran De Rozari. Penulis juga melakukan koordinasi dengan admin *event and promotions* yaitu Sannia Widjojo dalam melakukan setiap kegiatan mulai dari perkenalan hingga memberikan pertanggung jawaban kepada penulis.

Dalam kerja magang di Digital Eight, penulis ditempatkan sebagai *event and promotion* dan juga *social media specialist intern*. Karena *social media* dipegang oleh dua orang *freelancer* secara bergantian dan tidak setiap hari hadir, maka penulis diminta ikut serta bertanggung jawab atas pekerjaan *social media*.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama tiga bulan penulis melakukan kerja magang, berikut adalah rincian kegiatan yang penulis lakukan:

Tabel 3.1
Rincian Kerja Magang - *Event Management*

Event	Jenis Kegiatan	Pekerjaan	Minggu ke-													
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
Cyber Café Solution Jakarta	Perencanaan Event	Menyusun list peserta event	V	V												
	Pelaksanaan Event	Follow-up calon peserta event untuk memastikan kehadiran peserta		V												
		Mengontrol jalannya event		V												
		Mengawasi pendekorasian lokasi event		V												
	Evaluasi	Membuat presentasi event yang akan diserahkan ke klien			V											
		Menyusun database peserta event yang hadir			V											
Cyber Café Solution Bandung	Perencanaan Event	Menghubungi dan mengundang peserta event					V	V								
		Mencari lokasi untuk event					V	V								
		Mengurus pilihan konsumsi event						V								
		Mempersiapkan barang checklist event								V						
	Pelaksanaan Event	Membantu persiapan dekorasi								V						

		<i>event</i>																		
		Mengontrol jalannya <i>event</i>								V										
		Dokumentasi dan memotret suasana <i>event</i>								V										
	Evaluasi	Membuat presentasi <i>event</i> yang akan diserahkan ke klien									V									
		Menyusun database peserta <i>event</i> yang hadir									V									
		Membuat artikel liputan <i>event</i>										V								
Cyber Café Solution Jogjakarta	Perencanaan <i>Event</i>	Mencari lokasi untuk <i>event</i>										V								
		Mencari kandidat peserta <i>event</i>											V							
		Menghubungi dan mengundang peserta <i>event</i>											V	V						
		Memblast artikel <i>event</i> sebelumnya											V	V						
	Pelaksanaan <i>Event</i>	Mengkoordinasikan <i>event</i> dengan klien												V						
		Follow-up calon peserta <i>event</i> untuk memastikan kehadiran peserta													V					
	Evaluasi	Membuat artikel liputan <i>event</i>																	V	
		Menyusun database peserta <i>event</i> yang hadir																		V
Cyber	Perencanaan	Mencari lokasi																	V	

Café Solution Surabaya	<i>Event</i>	untuk <i>event</i>												
		Membuat database calon peserta <i>event</i>										v		
		Memblast artikel <i>event</i> sebelumnya											v	
	Pelaksanaan <i>Event</i>	Membantu persiapan dekorasi <i>event</i>											v	
		Mengontrol jalannya <i>event</i>											v	
	Evaluasi	Membuat presentasi <i>event</i> yang akan diserahkan ke klien												v
		Menyusun database peserta <i>event</i> yang hadir												v

UMMN

Tabel 3.2
Rincian Kerja Magang - *Social Media Specialist*

Game	Jenis Kegiatan	Pekerjaan	Minggu ke-													
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
Rusty Hearts Indonesia	Promosi	Update berita seputar Rusty Hearts	V				V						V			
		Update berita di fanpage Rusty Hearts Indonesia tentang <i>event</i> Cyber Café Solution	V					V		V			V			
		Syuting video Selamat Hari Raya Idul Fitri untuk diposting pada <i>fanpage</i> Rusty Hearts Indonesia			V											
		Berinteraksi dengan komunitas Rusty Hearts		V				V		V		V		V		
		Menyampaikan pengumuman pemenang kuis Rusty Hearts												V		
		Membuat artikel, promosi <i>event</i> top-up													V	

3.3 Uraian Pelaksanaan

Event didefinisikan sebagai fenomena yang muncul dari kejadian-kejadian yang sifatnya non-rutin yang di dalamnya ada unsur hiburan, budaya, personal (khusus) atau tujuan perusahaan yang merupakan bagian

dari aktifitas normal/kehidupan sehari-hari. Tujuannya adalah mencerahkan, merayakan, menghibur atau memberikan pengalaman sekelompok orang (Shone & Parry, 2004: 3).

Cyber Café Solution merupakan *event* perdana yang diselenggarakan oleh perusahaan dalam rangka mengoptimalkan sumber data Digital Eight yaitu berupa database pemilik warnet. Database pemilik warnet yang dikumpulkan ditawarkan kepada klien produksi *hardware* sebagai pengisi acara. *Event* ini bertujuan untuk mendapatkan lebih banyak peminat *game online* Digital Eight dan sebagai media kegiatan *public relations* kepada para pengusaha warnet tentang pentingnya produk yang dimiliki dan dipresentasikan. Selain itu juga ditujukan untuk mendapatkan *revenue* dan memperkenalkan *game publisher* Digital Eight.

Cyber Café Solution merupakan *event* yang berisikan tentang seminar dan *sharing* dari para pakar untuk para pemilik maupun pengelola Cyber Café (umumnya dikenal sebagai warnet), sekaligus juga sebagai acara kumpul bersama (*gathering*) sesama pemilik warnet. *Event* ini diadakan berturut-turut mulai bulan Juli hingga September di empat kota besar, yaitu Jakarta, Bandung, Jogjakarta, dan Surabaya. Target peserta yang disasar adalah kalangan menengah ke atas, diukur dari jumlah PC yang dimiliki oleh setiap warnet minimal 20 PC.

Acara ini merupakan acara kolaborasi sesuai dengan permintaan klien Digital Eight yaitu AMD dan Western Digital (WD). Kedua perusahaan yang bergerak di bidang pemasaran *hardware* ini menjanjikan *sharing* solusi bagi warnet agar dapat menghemat biaya operasional sehari-hari dengan memberikan seminar yang diisi oleh para pakar. Cyber Café Solution pertama kali diadakan di ibu kota Jakarta pada saat bulan Ramadhan. Memanfaatkan situasi di bulan Ramadhan, acara ini kemudian diisi dengan acara buka puasa bersama pada akhir acara. Selanjutnya Cyber Café Solution diadakan di kota Bandung, Jogjakarta, dan Surabaya.

Dalam melakukan kerja magang, kontribusi penulis adalah:

1. *Event Management*

- *Persiapan Event*

Menyelenggarakan acara atau biasa yang disebut dengan *event* dalam *public relations* merupakan salah satu kiat untuk menarik perhatian publik terhadap perusahaan. Sebelum *event* dimulai tentunya akan ada banyak persiapan yang perlu dilakukan. Penulis turut serta membantu dalam persiapan *event*.

Dalam persiapan *event*, hal pertama yang dilakukan adalah menerjemahkan sebuah ide menjadi konsep. Kemudian setelah konsep tersusun, diperlukannya pembentukan team untuk mengelola dan pembagian tugas. Penulis ditugaskan sebagai panitia dokumentasi *event*. Kemudian sesuai dengan kriteria yang diminta oleh klien dan konsep yang ditentukan, penulis diminta mencari lokasi yang cocok untuk diadakannya *event* serta mengurus menu konsumsi yang sesuai dengan lokasi penyelenggaraan *event*. Ketika mencari lokasi *event*, penulis diharuskan mencari lokasi yang dapat memuat peserta hingga mencapai 150 orang.

Tahap selanjutnya agar sebuah *event* diketahui oleh publik adalah melakukan publikasi dan sosialisasi *event*. Penulis diminta untuk mencari calon peserta *event* yang ditargetkan yaitu pada kalangan menengah ke atas. Dalam mempublikasikan dan mensosialisasikan *event*, penulis membuat beberapa artikel yang kemudian di posting di sosial media dan secara langsung mengundang calon peserta *event*. Untuk memastikan kehadiran para undangan, penulis juga membuat artikel *event* dan tulisan pada email dan SMS yang akan dikirimkan kepada para pemilik warnet sebagai undangan *event*, karena hal ini merupakan

tanggung jawab penulis atas jumlah undangan yang hadir untuk *event* di masing-masing kota.

Kemudian untuk menyusun acara dalam pelaksanaan *event*, diperlukan sebuah *rundown*. Penulis diminta membuat *rundown* acara *event* dan slide presentasi dari Digital Eight. Pada tahap akhir sebuah perencanaan *event*, penulis diminta untuk turut serta membantu persiapan barang-barang *event*, seperti menyiapkan undangan, hadiah-hadiah doorprize dan kuis, barang checklist *event*, dan artikel-artikel tentang *event* ini.

- Pelaksanaan *Event*

Cyber Café Solution memberikan penawaran solusi bagi para pemilik warnet tentang produk *hardware* yang digunakan agar lebih kondusif. Acara diisi dengan berbagai seminar dari beberapa ahli. Pada tahap pelaksanaan *event*, sebelum acara dimulai, penulis diminta untuk *follow up* konfirmasi dan memastikan kehadiran para tamu undangan untuk hadir pada acara tersebut. Sehingga diharapkan para tamu undangan sudah hadir tepat waktu pada saat acara berlangsung.

Di awal acara, penulis juga diminta memberikan pengarahan tentang *event* Cyber Café Solution kepada tamu undangan, agar tujuan dari *event* Cyber Café Solution ini dapat tersampaikan dengan jelas kepada para tamu undangan. Kemudian selama acara berlangsung, penulis juga diminta melakukan dokumentasi *event*. Dokumentasi *event* dilakukan agar *event* kemudian dapat dievaluasi dengan baik dan sebagai bukti penyelenggaraan *event*. Penulis membuat beberapa catatan saat *event* berlangsung dan mengambil beberapa gambar seperti desain lokasi *event*, suasana saat acara berlangsung, dan lain-lain.

Penulis juga melakukan koordinasi dengan klien dan pengurus tempat berlangsungnya *event*, seperti memberi *reminder* bagi waktu seminar dan pergantian konsumsi makanan dan snack, mempersiapkan hal-hal teknis, dan mengawasi jalannya *event* sehingga dapat meminimalisir terjadinya hal-hal yang tidak diharapkan.

- Evaluasi

Setelah *event* diadakan, penulis diminta untuk membuat laporan dan presentasi *event* dan membuat artikel liputan *event*, serta merekapitulasi kembali data tamu undangan yang hadir.

Berita liputan *event* kemudian diinformasikan kepada calon peserta *event* di kota berikutnya dan diposting pada sosial media. Kemudian data rekapitulasi peserta *event* dibutuhkan untuk mengetahui jumlah target peserta yang hadir sudah sesuai dengan yang ditargetkan atau belum. Data ini kemudian diserahkan kepada klien agar dapat di *follow up* lebih lanjut.

2. *Social Media Specialist*

Sosial media adalah teknologi efektif yang digunakan untuk menjangkau dan menghubungkan seseorang dengan orang lain, menciptakan hubungan, membangun kepercayaan. Media sosial hanya seperangkat *tools* baru, teknologi baru yang memudahkan pengguna untuk lebih efisien berhubungan dan membangun hubungan dengan orang lain (Safko, 2012: 4).

Alasan mengapa *social media* lebih efektif daripada marketing biasanya adalah karena perannya yang melakukan komunikasi dua arah. Kini banyak perusahaan sudah mulai menyadari *the power of social media*. (Safko, 2012: 5). Sosial media tentunya memiliki keuntungan yang kemudian dijadikan dasar untuk menjadikan media

massa sebagai salah satu *tools* dalam aktivitas komunikasi berdasarkan sifat-sifat media sosial, yaitu *immediacy, provide links, large quantities of information, interactive nature, two-way platform* (Bobbitt et all, 2009: 129). Mengetahui kenyataan ini, Digital Eight turut menggunakan sosial media sebagai media komunikasi dengan publiknya. Melalui penggunaan sosial media, publik dapat dijangkau dengan lebih mudah dan luas.

Penggunaan *social media* biasanya menggunakan beberapa jenis yaitu: *social networking, photo sharing, audio, video, microblogging, livecasting*, dan lain-lain. Salah satu media yang digunakan Digital Eight dalam *social media* adalah Facebook. Facebook adalah website jejaring sosial yang memungkinkan penggunanya untuk membuat profil dengan foto, kontak, ataupun informasi lainnya dan dapat bergabung dalam komunitas untuk melakukan koneksi serta berinteraksi dengan pengguna lainnya.

Selama melakukan kerja magang, penulis juga mengelola bagian *social media* dari Digital Eight yang juga dikelola oleh dua orang lain. Masing-masing mengelola akun facebook dari salah satu *game* Digital Eight yaitu Giga Slave, Knight Age, dan Rusty Hearts. Karena Rusty Hearts merupakan *game* yang terbaru, maka penulis mengelola facebook khusus untuk Rusty Hearts.

Game online Rusty Hearts diluncurkan pada bulan Mei 2014 dan hingga kini komunitas di facebook Rusty Hearts sudah mencapai 44.891 likes. Facebook Rusty Hearts masih sebatas menyajikan informasi dan diharapkan kedepannya dapat menjadi media publikasi Digital Eight untuk klien ataupun komunitas yang mengikutinya.

Sebagai admin dari *social media* Rusty Hearts, setiap minggunya penulis diharuskan *update* berita di facebook Rusty Hearts Indonesia. Berita yang *update* bermacam-macam, seperti

peluncuran karakter dalam *game*, promosi voucher *game*, *roadshow* Rusty Hearts, dan lain-lain. Penulis juga berinteraksi dengan komunitas Rusty Hearts dan memberikan solusi ketika mereka menemukan kendala seputar *game* Rusty Hearts.

3.4 Kendala Yang Ditemukan

Dalam menjalankan kerja magang di Digital Eight, ada beberapa kendala yang ditemukan. *Team* pengelola *event* merupakan *team* yang baru pertama kali mengadakan *event*. Dengan minimnya pengalaman yang dimiliki oleh *team* pengelola *event*, maka berdampak pada:

1. Perencanaan konsep *event* seringkali berbeda dengan keinginan klien, seperti penentuan lokasi dan desain,
2. Pelaksanaan *event* kurang optimal karena kurangnya koordinasi dalam *team event*,
3. Peserta *event* kerap kali tidak mencapai target yang ditetapkan dikarenakan kurangnya publikasi baik melalui media cetak maupun media online dan data kandidat peserta yang dimiliki tidak valid.

Kendala dalam pelaksanaan tugas sosial media juga ditemukan seperti adanya keterlambatan materi publikasi dari divisi dan isi informasi yang kurang memadai karena tidak dilengkapi oleh data-data yang akurat, seperti pelaksanaan *roadshow* yang diadakan di beberapa kota. Hal ini menyebabkan informasi yang penulis *posting* di internet menjadi tidak akurat.

3.5 Solusi Atas Kendala Yang Ditemukan

Solusi atas kendala yang ditemukan adalah:

1. Saat perencanaan *event*, perlu diperlukan survei dengan lebih mendalam mengenai target peserta dan konsep *event*.
2. Koordinasi yang dilakukan oleh *team event* harus dipersiapkan dengan baik.
3. Kendala pada keterbatasan peserta dapat diatasi dengan turut serta mengundang relasi dan referensi dari tamu undangan untuk ikut serta hadir.

Mengenai sosial media, kendala dapat diatasi dengan lebih aktif untuk bertanya kepada pembimbing lapangan mengenai data-data dan informasi yang diperlukan penulis untuk melakukan pekerjaan.

UMMN