



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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.

Berikut uraian praktik kerja magang yang dilakukan oleh penulis, yaitu:

Tabel 3.1 Timeline Aktivitas Praktik Kerja Magang

| Kategori Pekerjaan | Kegiatan | Waktu Pelaksanaan | | | | | | | | | | | | | |
|--------------------------------|---|-------------------------------|---|---|---|---------|---|---|---|----------|----|----|----|----------|----|
| | | September | | | | Oktober | | | | November | | | | Desember | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| Media Monitoring | Media Monitoring Event Piala Presiden Esports 2021 | | | | | | | | | | | | | | |
| | Media Monitoring Event Agate Skylab Fund | | | | | | | | | | | | | | |
| | Media Monitoring Event Peluncuran Karakter Baru Rangda dalam Game Code Atma | | | | | | | | | | | | | | |
| | Media Monitoring Event Peluncuran Karakter Baru Rajati dalam Game Code Atma | | | | | | | | | | | | | | |
| | Mencari List Media Untuk Approach Game Memories | | | | | | | | | | | | | | |
| | Mencari List Media Untuk Approach sisi B2B / Enterprise Business Milik Agate | | | | | | | | | | | | | | |
| Membuat Press Release | Penulisan Press Release Workshop Agate & Cegos | | | | | | | | | | | | | | |
| | Penulisan Press Release Produk Agate Tentang Peluncuran Karakter Baru Rangda Dalam Game Code Atma | | | | | | | | | | | | | | |
| | Penulisan Press Release Produk Agate Tentang Peluncuran Karakter Baru Rajati Dalam Game Code Atma | | | | | | | | | | | | | | |
| Membuat Konten di Media Sosial | Konten Instagram Pre-Event dan Post-Event Agate Moonshot di Gamescom Asia | | | | | | | | | | | | | | |
| | Konten Instagram Pre-Event dan Post-Event Woman In Gaming di Gamescom Asia | | | | | | | | | | | | | | |
| | Brainstorming Ide Konten Celebrity Orbiting | | | | | | | | | | | | | | |
| | Brainstorming Ide Konten Marketable Talent | | | | | | | | | | | | | | |
| | Brainstorming Ide Konten Agate Games Memories | | | | | | | | | | | | | | |
| | KOL Monitoring | KOL Monitoring Game Code Atma | | | | | | | | | | | | | |
| | KOL Monitoring Kompetitor Game Memories | | | | | | | | | | | | | | |

Sumber : (Olahan Penulis, 2021)

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama praktik kerja magang di PT. Agate International sebagai *Public Relations Intern*, penulis menjalankan beberapa aktivitas utama seperti melakukan *media monitoring*, membuat *press release*, membuat konten di sosial media, serta *KOL monitoring*. Berikut merupakan penjelasan tahapan dan proses yang penulis lakukan.

1. *Media Monitoring*

Menurut Cutlip, Center, dan Broom (2011, p.305), praktisi *Public Relations* harus membangun dan menjaga hubungan yang saling menghormati dan saling memercayai dengan awak media sehingga hubungan yang dibangun akan menjadi saling menguntungkan bagi kedua

pihak. Salah satu aktivitas yang dilakukan penulis berkaitan dengan *media relations* antara lain melakukan *media monitoring*.

Kegiatan *media monitoring* merupakan metode untuk mengukur kesuksesan *Public Relations* yang digabungkan menjadi satu menjadi kumpulan data yang disebut *media clipping* atau transkripsi media (Watson dan Noble, 2007, p.109). Dalam hal ini, Penulis melakukan kegiatan *monitoring* terkait dengan *brand* dan produk lokal Agate. Sedangkan untuk produk global PT. Agate International bekerja sama dengan dengan Vicarious, yaitu perusahaan yang menawarkan jasa *media monitoring*. Selanjutnya, Vicarious akan mengirimkan hasil *monitoring* berupa kumpulan artikel atau berita yang muncul seputar Agate atau produk - produk global milik Agate. Hasil *monitoring* akan di kirim ke Tim *Public Relations* Agate melalui email.

Disini peran tim *Public Relations* tidak hanya sebatas menerima hasil *monitoring* dari Vicarious saja, namun juga perlu mencari berita seputar Agate untuk memastikan bahwa seluruh artikel atau berita terkait Agate sudah masuk dalam *media monitoring* yang diberikan oleh Vicarious tersebut. Terkait dengan pekerjaan tersebut, penulis melakukan *media monitoring* secara manual dengan menggunakan mesin pencarian google.

Media monitoring secara manual ini dilakukan karena tidak semua rekan media mengonfirmasi *press release* terbaru telah diterbitkan. *Media monitoring* secara manual dilakukan dengan memasukkan kata kunci atau judul *press release* dan kemudian merekap artikel - artikel atau berita yang sudah di muat dalam media online. Hasil rekapan *media monitoring* yang dibuat meliputi tanggal terbit artikel, *link page*, *PR content*, produk/brand, nama media yang meliput, jenis media, dan lokasi media. Setiap ada tambahan artikel baru seputar berita tersebut akan dilanjutkan terus-menerus dengan mengisinya kebawah dari list yang sudah direkap.

Berikut empat *media monitoring* terkait brand dan produk yang dilakukan selama proses magang di PT. Agate International adalah

- a. *Media monitoring Event* Kunjungan Pemerintah ke Agate dalam

rangka Piala Presiden Esport 2021.

Dalam proses magang penulis diberi tugas oleh pembimbing magang untuk melakukan *media monitoring* mengenai kunjungan pemerintah ke Agate dalam rangka Piala Presiden Esport 2021. Dalam hasil monitoring di dapatkan 41 media yang melakukan peliputan tentang kunjungan pemerintah ke perusahaan Agate dengan tujuan untuk mendukung developer game lokal di Indonesia.

Gambar 3.1

Media monitoring Event Kunjungan Pemerintah ke Agate dalam rangka Piala Presiden Esport 2021

| No. | Date | Quarter | Link | Coverage Ty | PR Content | Product/brand name | Product/brand Typ | Media Name | Media Type | Media Area |
|-----|------------|---------|--|-------------|-----------------------------|--------------------|-------------------|------------------|------------|-----------------|
| 205 | 18/11/2021 | F1234 | Kunjungan Presiden Garuda Indonesia ke Agate dan Tim Garuda Indonesia untuk Tim Olimpiade Nasional Indonesia di Jakarta (18/11/2021) | Article | Piala Presiden Esports 2021 | Agate | Brand | Gala Media | News | Regional |
| 207 | 18/11/2021 | F1234 | https://www.tribunnews.com/2021/11/18/kunjungan-presiden-garuda-indonesia-ke-agate-dan-tim-garuda-indonesia-untuk-tim-olimpiade-nasional-indonesia-di-jakarta | Article | Piala Presiden Esports 2021 | Agate | Brand | Warta Keren | General | Regional |
| 208 | 17/11/2021 | F1234 | https://www.republika.id/berita/2021/11/17/kunjungan-presiden-garuda-indonesia-ke-agate-dan-tim-garuda-indonesia-untuk-tim-olimpiade-nasional-indonesia-di-jakarta | Article | Piala Presiden Esports 2021 | Agate | Brand | Republika | News | Local-Indonesia |
| 209 | 18/11/2021 | F1234 | https://www.tribunnews.com/2021/11/18/kunjungan-presiden-garuda-indonesia-ke-agate-dan-tim-garuda-indonesia-untuk-tim-olimpiade-nasional-indonesia-di-jakarta | Article | Piala Presiden Esports 2021 | Agate | Brand | Tribun News | News | Local-Indonesia |
| 210 | 18/11/2021 | F1234 | https://laker.tribunnews.com/2021/11/18/kunjungan-presiden-garuda-indonesia-ke-agate-dan-tim-garuda-indonesia-untuk-tim-olimpiade-nasional-indonesia-di-jakarta | Article | Piala Presiden Esports 2021 | Agate | Brand | Tribun Jabar | News | Regional |
| 211 | 17/11/2021 | F1234 | https://www.idn.com/berita/2021/11/17/kunjungan-presiden-garuda-indonesia-ke-agate-dan-tim-garuda-indonesia-untuk-tim-olimpiade-nasional-indonesia-di-jakarta | Article | Piala Presiden Esports 2021 | Agate | Brand | idn.com | Other | Regional |
| 212 | 18/11/2021 | F1234 | https://www.sportstar.com/2021/11/18/kunjungan-presiden-garuda-indonesia-ke-agate-dan-tim-garuda-indonesia-untuk-tim-olimpiade-nasional-indonesia-di-jakarta | Article | Piala Presiden Esports 2021 | Agate | Brand | Sportstar.com | Other | Regional |
| 213 | 18/11/2021 | F1234 | https://www.pikiran-rakyat.com/2021/11/18/kunjungan-presiden-garuda-indonesia-ke-agate-dan-tim-garuda-indonesia-untuk-tim-olimpiade-nasional-indonesia-di-jakarta | Article | Piala Presiden Esports 2021 | Agate | Brand | PikiranRakyat | General | Regional |
| 214 | 18/11/2021 | F1234 | https://www.merahputih.com/2021/11/18/kunjungan-presiden-garuda-indonesia-ke-agate-dan-tim-garuda-indonesia-untuk-tim-olimpiade-nasional-indonesia-di-jakarta | Article | Piala Presiden Esports 2021 | Agate | Brand | MerahPutih.com | Other | Regional |
| 215 | 18/11/2021 | F1234 | https://www.tribunnews.com/2021/11/18/kunjungan-presiden-garuda-indonesia-ke-agate-dan-tim-garuda-indonesia-untuk-tim-olimpiade-nasional-indonesia-di-jakarta | Article | Piala Presiden Esports 2021 | Agate | Brand | WartaKerinci.com | Other | Regional |
| 216 | 18/11/2021 | F1234 | https://www.tribunnews.com/2021/11/18/kunjungan-presiden-garuda-indonesia-ke-agate-dan-tim-garuda-indonesia-untuk-tim-olimpiade-nasional-indonesia-di-jakarta | Article | Piala Presiden Esports 2021 | Agate | Brand | Antara News | News | Local-Indonesia |

Sumber : Dokumen PT. Agate International, 2021

b. *Media monitoring Project Agate Skylab Fund*

PT. Agate International sedang memiliki project untuk mengembangkan industri game di Indonesia. Project tersebut adalah Agate Skylab Fund, program dukungan pendanaan bagi para developer game lokal. Dalam hal ini penulis melakukan *media monitoring* dan mendapatkan hasil ada 17 media yang meliput tentang pemberitaan maupun artikel tentang Agate Skylab Fund.

Sumber : Dokumen PT. Agate International, 2021

- d. *Media monitoring* Peluncuran Karakter Baru Rajati dalam Game Code Atma selain Rangda, *media monitoring* juga dilakukan untuk karakter baru lainnya yaitu Rajati. Hal ini dilakukan untuk melihat bagaimana respon dari masyarakat tentang peluncuran karakter baru ini. Hasilnya ditemukan ada 6 media yang meliput press release peluncuran karakter baru Rajati.

Gambar 3.4

Media monitoring Peluncuran Karakter Baru Rajatidalam Game Code Atma

| No. | Date | Quarter | Link | Coverage Ty | PR Content | Product/Brand Name | Product/Brand Typ | Media Name | Media Type | Media Reach |
|-----|------------|---------|---|-------------|--------------------------------------|--------------------|-------------------|---------------|------------|-----------------|
| 224 | 01/12/2021 | | https://www.sandakapener.com/code-atma-friends-feature-rajati-atma | Article | Code Atma Friends and Rajati Release | Code Atma | Product | PokerGamer | Gaming | Global |
| 225 | 30/12/2021 | | https://www.samparnews.com/10208-4716-117000005-PR-RANGDA-RAJATI-AND-RAJATI-THE-TRIO-OF-RAJATI | Article | Code Atma Friends and Rajati Release | Code Atma | Product | GamesPress | Gaming | Global |
| 226 | 01/12/2021 | | https://accounts.net/code-atma-adds-new-friends-feature-and-the-power-of-rajati-oggl | Article | Code Atma Friends and Rajati Release | Code Atma | Product | AuSports | Gaming | Global |
| 227 | 01/12/2021 | | https://kreatif.id/media/berita/code-atma-friends | Article | Code Atma Friends and Rajati Release | Code Atma | Product | GGUP ID | Gaming | Local-Indonesia |
| 228 | 01/12/2021 | | https://newsdharma.com/code-atma-powder-new-epic-character-rajati-and-the-trio-of-rajati-oggl | Article | Code Atma Friends and Rajati Release | Code Atma | Product | News of Games | Gaming | Global |
| 229 | 01/12/2021 | | https://indonesian.com/code-atma-adds-new-friends-feature-and-the-power-of-rajati-oggl | Article | Code Atma Friends and Rajati Release | Code Atma | Product | MOU Times | General | Global |

Sumber : Dokumen PT. Agate International, 2021

2. Membuat *Press Release*

Menurut Sopian (2016, p.5), *Public Relations Writing* merupakan keterampilan menulis yang bermanfaat untuk mendukung dan mengoptimalkan peran komunikasi dalam dunia *Public Relations* untuk menjangkau serta menjalin komunikasi yang digunakan untuk membangun citra dan pesan yang baik kepada publik. Tidak hanya menjalin komunikasi, namun juga tetap memperhatikan penulisan *press release* yang di buat agar selain untuk menguntungkan perusahaan dari sisi citra namun juga informasi yang disampaikan mampu dipahami dan tersampaikan dengan baik kepada audiens. Terkait dengan pelaksanaan program kerja magang, penulis melakukan tugas-tugas yang berkaitan dengan dunia *Public*

Relations Writing seperti pembuatan *press release*.

Berikut adalah *press release* yang dibuat :

a. *Press release* workshop Agate dan Cegos

Penulis membuat *press release* tentang kerjasama antar brand
Proses penulisan *press release* dilakukan dengan menggunakan
Microsoft Word.

Gambar 3.5 Penulisan *Press release* Workshop Agate dan Cegos

SIARAN PERS – UNTUK DISIARKAN SEGERA

AGATE BERKOLABORASI DENGAN CEGOS ADAKAN WEBINAR GRATIS
BERTAJUK “HOW TO MANAGE OBJECTIONS AT WORK”

Bandung, 19 November 2021 – Agate dan Cegos akan mengadakan webinar gratis bertajuk “How to Manage Objections at Work” pada hari Kamis, 25 November 2021, pukul 14.00 WIB (15.00 SGT) secara online melalui Zoom. Agate adalah perusahaan pengembang gim terbesar dari Indonesia yang telah resmi menjalin kerja sama dengan Cegos selaku lembaga pelatihan terbesar asal Eropa sejak Agustus 2021.

Narasumber pertama webinar ini adalah Maria Ellen selaku Cegos Strategic Partner dari Cegos Asia Pasifik. Sedangkan narasumber kedua adalah Lee Marvin selaku VP of Gamification dari Agate. Maria Ellen akan memaparkan materi tips dan trik dalam mengelola serta mengatasi perbedaan argumen dalam tim. Sesudahnya, Lee Marvin akan memberikan materi mengenai gamifikasi proses pembelajaran melalui platform digital. Webinar ini juga dipandu oleh Vicentius Hening selaku VP of Enterprise Marketing & Sales sekaligus salah satu pendiri dari Agate.

Penyelenggaraan webinar “How to Manage Objections at Work” ini diharapkan mampu memberikan informasi dan meningkatkan kemampuan peserta mengenai cara menyikapi perbedaan argumen dalam lingkungan kerja secara sehat serta metode pembelajaran masa kini melalui platform digital yang dapat diakses di mana saja. Di penghujung webinar juga akan disediakan sesi tanya jawab.

Selain itu, sejumlah peserta yang terpilih akan mendapatkan kesempatan mencoba modul pembelajaran persembahan Cegos dan Agate secara gratis. Setiap pemenang akan mendapatkan 10 akun untuk mengakses modul OTS (off the shelf, modul umum yang siap dipakai) berisi materi pelatihan *soft skills* karya Cegos yang bisa diakses melalui platform Levio.

Sumber : Dokumen PT. Agate International, 2021

Penulisan *press release* yang dibuat pada saat melakukan proses kerja magang adalah konten yang memuat informasi mengenai kerja sama webinar antara PT Agate International dan Cegos selaku lembaga pelatihan terbesar asal eropa. Pada *press release* ini, penulis menggunakan informasi yang telah diberikan pembimbing lapangan mengenai hal-hal yang diangkat dalam kolaborasi seperti mengelola serta mengatasi perbedaan argumen dalam tim sehingga mampu mengembangkan kemampuan di dalam perusahaan serta mengetahui pembelajaran masa kini melalui platform digital. Dalam *press release* juga menyantumkan informasi tambahan mengenai informasi yang dibutuhkan oleh pihak media seperti profil dari pembicara serta *contact person* yang bisa di hubungi apabila ada

pertanyaan mengenai webinar terkait. Target audiens dari *press release* ini adalah *human resource* atau sumber daya manusia terutama pada sektor bisnis dan industri seperti MNE, BUMD, Bank Regional, Kementerian, dan Universitas. Tujuan dari penulisan *press release* Agate X Cegos adalah sebagai pemberitaan informatif mengenai webinar gratis. *Press Release* Produk Agate Penulis membuat *press release* untuk produk *mobile game* milik PT Agate International yaitu Code Atma, yang penulis lakukan adalah memberitahukan kepada gamer bahwa pada bulan November 2021 akan ada Ikon Atma baru dalam permainan Code Atma yaitu Rangda. Selain itu, juga menjabarkan mengenai karakter dan skill dari karakter Rangda itu sendiri dan dilengkapi dengan beberapa kejutan *event* dalam menyambut peluncuran Atma baru ini.

Gambar 3.6 Penulisan *Press release* Produk Agate



Sumber : Dokumen PT. Agate International, 2021

Pada bulan Desember 2021, PT. Agate International juga meluncurkan Atma baru yaitu Rajati. Untuk itu, pembuatan *press release* sebagai pemberitahuan kepada *customer* atau *gamer* tentang karakter dan skill dari karakter Rajati serta beberapa *event* untuk memeriahkan peluncuran Atma baru.

Gambar 3.7 Penulisan *Press release* Produk Agate



Sumber : Dokumen PT. Agate International, 2021

3. Membuat Konten di Media Sosial

Dalam pelaksanaan program kerja magang, penulis melakukan tugas-tugas yang berkaitan dengan dunia *Copywriting*, seperti membuat konsep dan caption pada konten instagram milik Agate. Menurut Widya Ariyadi, (2020, p.4) *Copywriting* merupakan hasil pemikiran kreatif untuk menghasilkan tulisan yang persuasif yang dimaksudkan untuk menarik perhatian pasar.

Selama proses magang, penulis juga membantu divisi / staff *Brand Community* membuat konten untuk media sosial Agateint. Konten instagram yang dibuat adalah

- a. *Pre-event* Agate menjadi peserta dalam Gamescom Asia. Pada *event* online ini, Agate dengan di wakili oleh Igor Tanzil selaku *Chief Marketing Officer* dan *Chief Creative Officer* Agate memberikan informasi mengenai project *Agate's Moonshot*. Dalam konten yang dibuat memuat informasi mengenai topik dan pembicara acara, tanggal dan waktu *event* serta link pendaftaran karena diadakan secara online.

Gambar 3.8

Konten Instagram *Pre-Event* Agate's Moonshot di Gamescom Asia

Sumber : Instagram AgateInt



- b. *Post-event* Agate menjadi peserta dalam Gamescom Asia
Ide konten Instagram berupa *soundbite* tentang inti pokok pembicaraan Igor Tanzil selaku *Chief Marketing Officer* dan *Chief Creative Officer* tentang *Agate's Moonshot* yaitu dengan memecah kerangka kerja proyek menjadi lebih kecil, dapat mengurangi jumlah risiko yang diambil.

Gambar 3.9 Konten Instagram Post-Event *Agate's Moonshot* di Gamescom Asia



Sumber : Instagram AgateInt

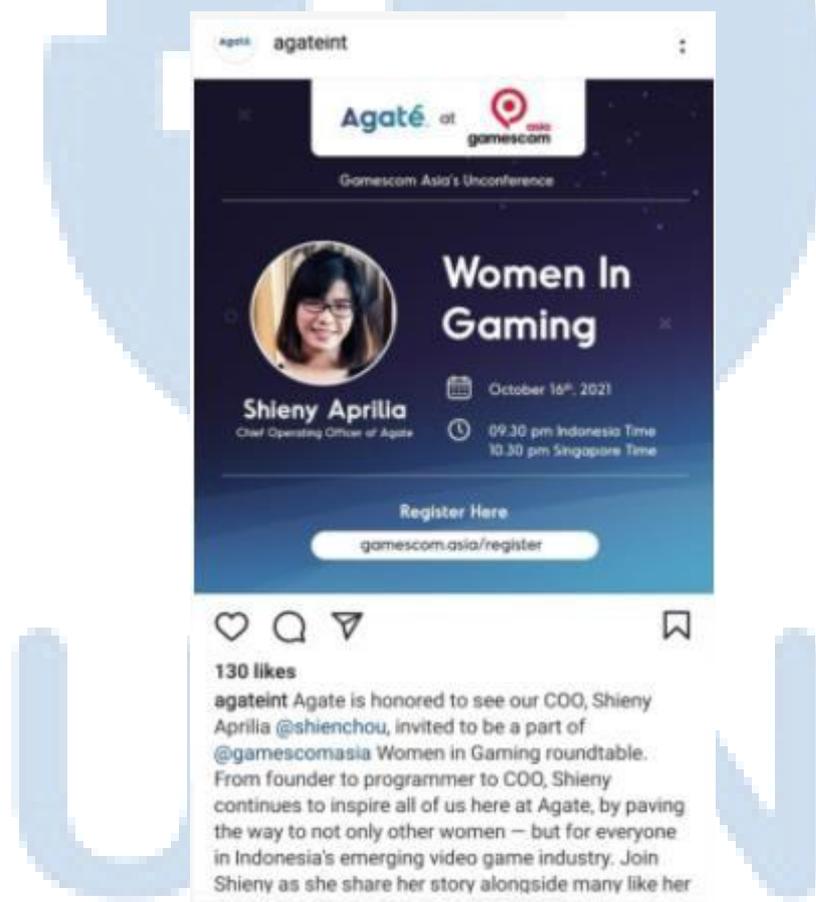
c. *Pre-event "Woman in Gaming"* di Gamescom Asia.

Tidak hanya membahas mengenai *Agate's Moonshot*, namun Agate juga di undang untuk berpartisipasi dalam diskusi bersama dengan tema "*Woman in Gaming*" atau dapat diartikan wanita dalam dunia game. Dalam diskusi santai ini Agate di wakili oleh Shieny Aprilia selaku *Chief Operating Officer* Agate. Beliau juga salah satu pendiri Agate yang turut serta membagikan bagaimana bisa terjun dan bertumbuh dalam industri pengembangan game. Penulis membuat konten *pre-*

event ini dengan memuat informasi yang diperlukan oleh pembaca diantaranya topik, tanggal dan waktu serta link pendaftaran.

Gambar 3.10

Konten Instagram *Pre-Event* Woman in Gaming di Gamescom Asia



Sumber : Instagram AgateInt

- d. *Post-event* “*Woman in Gaming*” di Gamescom Asia.
Dengan konsep soundbite, penulis membuat konten media untuk *post-event* “*Woman in Gaming*” di Gamescom Asia. Dalam soundbite diambil penggalan diskusi dari Shieny Aprilia tentang beliau yang bekerja dalam industri

pengembangan game dan tidak hanya dia satu-satunya namun hampir 30% di Agate pekerjaanya adalah wanita. Penulis juga membuat caption disesuaikan dengan visual konten yang dibuat sesuai persetujuan pembimbing magang. Tujuan dari unggahan konten ini adalah untuk menjaga hubungan antara brand Agate dengan konsumen.

Gambar 3.11

Konten Instagram Post-Event Woman in Gaming di Gamescom Asia



Sumber : Instagram AgateInt

4. *KOL Monitoring*

Selama proses magang, penulis diberi tugas oleh pembimbing magang untuk membantu divisi *KOL Specialist*. Tugas yang diberikan adalah melakukan *KOL monitoring content creator* /

youtuber lokal maupun global yang memainkan game produk milik Agate yaitu Code Atma. Terkait dengan pekerjaan tersebut, praktek yang dilakukan adalah *KOL monitoring* secara manual dengan menggunakan aplikasi youtube. *KOL monitoring* secara manual dilakukan dengan memasukkan kata kunci atau judul game yang dimainkan kemudian merekap *content creator* / *youtuber* lokal maupun global yang memainkan game Code Atma milik Agate. Selanjutnya, penulis merekap dan memasukkannya ke dalam excel data base milik divisi *KOL Specialist*. Hasil rekap *KOL monitoring* yang dibuat meliputi nama *content creator* / *youtuber*, jumlah *subscribe*, dan *email* yang digunakan. Tujuan utama dalam melakukan *KOL monitoring* ini adalah untuk mengajak para *content creator* / *youtuber* lokal maupun global bersedia di ajak kerja sama dalam mempromosikan produk - produk milik Agate terutama *game mobile* yaitu Code Atma.

Gambar 3.12 *KOL Monitoring* Code Atma

| No | Nama | Subs | Email | No | Nama | Subs | Email | Views | Publish Date |
|----|---------------------|--------|--------------------------------|----|-----------------------|--------|----------------------------------|--------|-------------------|
| 1 | MA Gamerz | 294000 | mandakogaming@gmail.com | 1 | Blohaardonline | 2870 | blohaardonline@gmail.com | 5 | Sept 23, 2021 |
| 2 | Momoy Android Gamer | 451000 | contact@momoyandroidgamer.com | 2 | Gacha Gamer | 291000 | | 162000 | Sept 22, 2021 |
| 3 | Levin Kreed | 337000 | lewinkeed@gmail.com | 3 | Dope Worldz | 0 | Undisclosed | 9 | Sept 24, 2021 |
| 5 | | | | 4 | Game Braves | 17300 | press@gamerbraves.com | 2.700 | February 24, 2021 |
| 6 | Anissa Syamsi | 69400 | anissasyamsi19@gmail.com | 5 | Sciom Storm | 48300 | silentsciomino@gmail.com | 4.303 | Aug 22, 2021 |
| 7 | Rico Kucing | 48.100 | thomasriko13@gmail.com | 6 | Kire Mobile | 13.400 | | 3.634 | Sept 16, 2021 |
| 8 | Kagatora Kazama | 29700 | kagatorakazama@gmail.com | 7 | F0B ID DUB | 27 | Undisclosed | 21 | Sept 20, 2021 |
| 9 | Hendy Dcemerz | 24.100 | hendy1591@gmail.com | 8 | QWERTY ATTER | 0 | Undisclosed | 5 | Aug 29, 2021 |
| 10 | Chika Jurnani | 12.800 | chika.jurnani@gmail.com | 9 | New Games for Android | 37.800 | lelaxamasterforandroid@gmail.com | 64 | Aug 29, 2021 |
| 11 | Rian Fukaru | 11.000 | gajorlandio@pacwestu@gmail.com | 10 | ManyaGames | 2.540 | aleksanahit2@gmail.com | 41 | Sept 15, 2021 |
| 12 | DMR Creator | 8.700 | undisclosed | 11 | RUMPEL 107 | 85 | Undisclosed | 3 | Sept 16, 2021 |
| 13 | 1892z Gaming | 7.200 | 1892z@gmail.com | 12 | devin lewin | 8 | Undisclosed | 7 | Sept 7, 2021 |
| 14 | OK Semer | 5.550 | oksemers@gmail.com | 13 | DDD Amateur | 0 | Undisclosed | 12 | Sept 15, 2021 |
| 15 | Mr Berry | 4.100 | mrberrih12@gmail.com | 14 | Kire Mobile | 13.500 | | 2.080 | October 01, 2021 |
| 16 | Jompoit | 3.440 | jompoit@gmail.com | | | | | | |
| 17 | Hobby Kita | 3.430 | undisclosed | | | | | | |
| 18 | Agri ACT | 3.290 | undisclosed | | | | | | |
| 19 | Erwi Cia | 1.840 | erwisia@gmail.com | | | | | | |
| 20 | eRWI CIA | 1.840 | erwisia@gmail.com | | | | | | |
| 21 | Chiza | 1.430 | cize00@gmail.com | | | | | | |
| 22 | WIKEN Gaming | 1.360 | wikengaming@gmail.com | | | | | | |
| 23 | Netro Luaman | 1.230 | undisclosed | | | | | | |
| 24 | Aldi Paset | 1.020 | muhamadindidi17@gmail.com | | | | | | |
| 25 | Game Ajalah | 1.010 | undisclosed | | | | | | |
| 26 | RPG Andri Pribadi | 1.000 | gajorlandio@pacwestu@gmail.com | | | | | | |
| 27 | Alroy Yuan | 897 | alroyyuan19@gmail.com | | | | | | |
| 28 | Bloodee Bay | 889 | baybay09@gmail.com | | | | | | |
| 29 | Ranona | 863 | ranonain@gmail.com | | | | | | |

Sumber : Dokumen PT. Agate International, 2021

Selain itu, selama magang penulis juga mengerjakan *KOL*

monitoring terkait perusahaan *competitor*. Fokusnya adalah pada perusahaan kompetitor yang memiliki produk game sejenis milik Agate khususnya game Memories. Game memories ini terkhususkan untuk pemain / gamer perempuan. Selanjutnya, melihat para *content creator* / *youtuber* lokal maupun global yang memainkan game sejenis Memories sehingga ada peluang untuk mempromosikan atau kerja sama dengan mereka terkait produk game Memories milik Agate kepada mereka. Data rekapan tersebut memuat tentang nama, *subs*, *email*, dan game konten.

Gambar 3.13 *KOL Monitoring* Kompetitor Game Memories

| No | Name | Subs | Game Content | Email |
|----|-------------------|-------|--------------|--------------------------|
| 1 | Manga Kiss | 0 | Love 365 | Mangabestchina@gmail.com |
| 2 | GameZone | 0 | Love 365 | Undisclosed |
| 3 | Miyazaki Karin | 1.230 | Love 365 | Undisclosed |
| 4 | Voltage Channel | 4.490 | Love 365 | Undisclosed |
| 5 | Radiant Sapphire | 340 | Love 365 | Undisclosed |
| 6 | Byuntae | 663 | Love 365 | Undisclosed |
| 7 | Ciczaa | 262 | Love 365 | Undisclosed |
| 8 | Bella | 120 | Love 365 | Undisclosed |
| 9 | Hikari Wataru | 90 | Love 365 | Undisclosed |
| 10 | Ohila N | 89 | Love 365 | Undisclosed |
| 11 | Liza | 15 | Love 365 | Undisclosed |
| 12 | Sweet Magic | 1.730 | Love 365 | Undisclosed |
| 13 | Je Ri | 16 | Love 365 | Undisclosed |
| 14 | Denicienta1 | 1.080 | Choices | Undisclosed |
| 15 | Violet Girl | 2.840 | Choices | Undisclosed |
| 16 | Nick CowDog | 3.400 | Choices | Undisclosed |
| 17 | AppGames Live Too | 0 | Choices | platinark2017@gmail.com |
| 18 | Abhirio | 2.760 | Choices | abhisgnt@gmail.com |
| 19 | Vanessa Kins | 0 | Choices | vankins27@gmail.com |
| 20 | StephyMich YT | 2.000 | Choices | Undisclosed |
| 21 | Fave Azrael | 1.300 | Choices | Undisclosed |

Sumber : Dokumen PT. Agate International, 2021

3.4 Uraian Kendala dan Solusi dalam Proses Kerja Magang

Pada saat melakukan praktik kerja magang di PT. Agate International sebagai bagian dari divisi *Public Relations*, penulis menemukan beberapa kendala dan solusinya, yaitu:

3.4.1 Kendala yang ditemukan

1. Perusahaan kurang memberikan edukasi mengenai *product knowledge* sehingga saya kesulitan untuk merepresentasikannya dalam mengerjakan tugas yang diberikan.
2. Belum pernah mendapatkan mata kuliah *copy writing* selama perkuliahan sedangkan pada saat magang divisi *Public Relations* juga dilibatkan dalam membuat konten sehingga mengalami kendala dalam hal penulisan dan ide konten.
3. Pembimbing magang kurang memberikan arahan atau briefing mengenai tugas sehingga saya memerlukan lebih banyak waktu dalam pengerjaan.

3.4.2 Solusi atas Kendala yang ditemukan

Penulis harus mampu menemukan solusi dari beberapa kendala tersebut agar penulis tetap bisa melaksanakan tugas dengan maksimal dengan cara:

1. Pembimbing magang mengadakan *training product knowledge* agar anak magang lebih bisa memahami dan mempermudah dalam pembuatan tugas aktivitas *public relations*.
2. Banyak melihat referensi-referensi dan mencoba untuk berkreatifitas dalam membuat konten serta berdiskusi kepada pembimbing yang lebih ahli untuk memberikan masukan.
3. Lebih banyak berdiskusi dengan pembimbing magang terkait briefing tugas yang diberikan sehingga dapat meningkatkan efisiensi waktu.