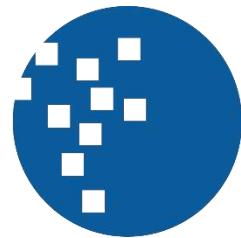


AKTIVITAS *COPYWRITING FOR SOCIAL MEDIA*
PT. NXL ESPORTS INDONESIA



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Kevin Manuel Eka Putra

00000033879

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2021

AKTIVITAS *COPYWRITING FOR SOCIAL MEDIA*
PT. NXL ESPORTS INDONESIA



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.)



HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Kevin Manuel Eka Putra

Nomor Induk Mahasiswa : 00000033879

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Laporan Magang dengan judul:

AKTIVITAS COPYWRITING FOR SOCIAL MEDIA PT. NXL ESPORTS INDONESIA

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

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

Tangerang, 10 Januari 2022



(Kevin Manuel Eka Putra)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan magang dengan judul

AKTIVITAS COPYWRITING FOR SOCIAL MEDIA PT. NXL ESPORTS INDONESIA

Oleh

Nama : Kevin Manuel Eka Putra

NIM : 00000033879

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Senin, 03 Januari 2022

Pukul 11.00 s/d 12.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Dr. Agustinus Rusdianto Berto. S.Sos., M.Si.

0313088403

Pengaji

Dian Nuraindy, S.E., M.Si.

00314128502

Pembimbing 1

Dr. Agustinus Rusdianto Berto. S.Sos., M.Si.

0313088403

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Inco Hary Perdana, S.I.Kom., M.Si.

0325097703

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Kevin Manuel Eka Putra
NM : 00000033879
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Jenis Karya : Laporan Magang

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Aktivitas Copywriting for Social Media PT. NXL Esports Indonesia

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalty Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan laporan magang saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangeran, 10 Januari 2022

Yang menyatakan,



(Kevin Manuel Eka Putra)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang/ disertasi ini dengan judul: “Aktivitas *Copywriting For Social Media* PT. NXL Esports Indonesia” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar S1 Ilmu Komunikasi di Universitas Multimedia Nusantara.

Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan laporan magang ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara
2. Andrey Andoko, M.Sc, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara
3. Inco Hary Perdana, S.I.Kom., M.S.i. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dr. Agustinus Rusdianto Berto, S.Sos., M.Si. selaku dosen pembimbing magang penulis dalam menyusun laporan magang ini.
5. Richard Permana, sebagai pembimbing magang lapangan di NXL *Esports* yang sudah memberikan kesempatan dan membimbing penulis untuk melakukan praktik kerja magang di NXL *Esports*.
6. Recky Okta dan Yonatan Teja yang membantu penulis selama melakukan praktik magang di NXL *Esports* dan membawa *positive vibes* disaat melakukan praktik kerja magang.
7. Tim *Somplak* yang sudah membantu penulis untuk melupakan kejemuhan selama praktik kerja magang dan juga bermain olahraga badminton dua kali dalam seminggu selama melakukan praktik kerja magang.

Serta kepada pihak-pihak lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang sudah memberikan dukungan selama melakukan praktik magang. Penulis meminta maaf apabila masih terdapat banyak kekurangan pada laporan

magang ini dan jauh dari kata sempurna. Penulis berharap laporan ini bisa memberikan manfaat untuk para pembaca

Semarang, 17 Desember 2021

(Kevin Manuel Eka Putra)



AKTIVITAS COPYWRITING FOR SOCIAL MEDIA

PT. NXL ESPORTS INDONESIA

Kevin Manuel Eka Putra

ABSTRAK

Internet adalah salah satu bukti nyata perkembangan teknologi. Dengan adanya internet ini mengubah wajah dunia *game* yang menjadi *game online*. Melalui perkembangan yang sangat cepat dan memiliki peluang yang sangat besar, tim *eSports* mulai bermunculan. Dalam perkembangan tim *eSports* tidak akan luput dari media sosial. PT. NXL Esports Indonesia menggunakan media sosial tersebut untuk melakukan komunikasi melalui konten yang disuguhkan. Konten tidak hanyalah visual, tapi dikombinasikan dengan *copy* guna pesan yang ingin disampaikan dapat sampai ke *audience*. Penulis dalam melakukan praktik magang mengambil bagian *copywriting for social media* yang bertugas menangani *caption* dan *hashtag feeds* Instagram. Untuk media sosial YouTube, penulis menangani judul video beserta kolom deskripsi video. Dalam melakukan praktik magang, penulis memakai prinsip amati, tiru, dan modifikasi. Kegiatan awal yang penulis lakukan adalah analisa kompetitor tim *eSports* Indonesia pada segi bahasa yang digunakan, penggunaan *caption* dan *hashtag* pada Instagram, penggunaan deskripsi YouTube dan penulisan judul video. Dari hasil tersebut penulis gunakan sebagai landasan dalam pelaksanaan magang ini. Kesimpulan hasil praktik magang *copywriting for media social* penulis di PT. NXL Esports Indonesia bahwa perangkai kata yang efektif dipadukan gaya bahasa yang sesuai dengan *target audience*, bisa mendapatkan *feedback* yang baik dari para *audience* yang dituju. Namun perlu adanya pemberahan secara visual pada konten yang disuguhkan agar lebih menarik perhatian *audience* yang dituju.

Kata kunci: *Copywriting*, media sosial, PT. NXL Esports Indonesia

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

COPYWRITING ACTIVITIES FOR SOCIAL MEDIA

PT. NXL ESPORTS INDONESIA

Kevin Manuel Eka Putra

ABSTRACT

The internet is one of the real evidences of technological developments. With the internet, it has changed the face of the game world which has become an online game. Through very fast development and having enormous opportunities, esports teams began to emerge. In the development of the esports team, social media will not escape. PT. NXL Esports Indonesia uses these social media to communicate through the content that is presented. Content is not only visual, but combined with copy so that the message you want to convey can reach the audience. The author in doing internship practice takes part in copywriting for social media which is in charge of handling Instagram captions and hashtag feeds. For YouTube social media, the author handles the video title along with the video description field. In conducting the internship, the author uses the principles of observing, imitating, and modifying. The initial activity that the author did was analyzing the competitors of the Indonesian esports team in terms of the language used, the use of captions and hashtags on Instagram, the use of YouTube descriptions and writing video titles. From these results the authors use as a basis in the implementation of this internship. Conclusion on the results of the writer's copywriting internship for social media at PT. NXL Esports Indonesia that effective wording combined with language style that suits the target audience, can get good feedback from the intended audience. However, there needs to be a visual improvement in the content that is served to attract the attention of the intended audience.

Keywords: *Copywriting, PT. NXL Esports Indonesia, social media*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Tujuan Kerja Magang.....	3
1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	3
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1. Profil Perusahaan.....	5
2.1.1 NXL Esports Team	6
2.1.2 NXL Esports Center.....	6
2.2. Visi dan Misi NXL Esports Indonesia	7
2.2.1 Visi.....	7
2.2.2 Misi	7
2.2.3 Logo Perusahaan NXL	7
2.3. Struktur Organisasi Perusahaan.....	8
2.4 Ruang Lingkup Kerja Divisi Terkait.....	9
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	11
3.1. Kedudukan dan Koordinasi	11
3.2. Tugas dan Uraian Kerja Magang.....	12
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	13

3.3.1	Analisa Kompetitor.....	13
3.3.2	<i>Copywriting</i>	18
3.3.3	Konsep yang Relevan	34
3.4	Kendala yang Ditemukan.....	35
3.5	Solusi atas Kendala yang Ditemukan	35
BAB IV	KESIMPULAN DAN SARAN	37
4.1.	Kesimpulan.....	37
4.2.	Saran	37
4.2.1	Saran Bagi Perusahaan.....	37
4.2.2	Saran Bagi Universitas	38
4.2.3	Saran Bagi Mahasiswa/i yang Akan Magang	38
DAFTAR PUSTAKA	39
LAMPIRAN	41



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Perusahaan	7
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi Perusahaan	8
Gambar 2. 3 Ruang Lingkup Divisi Terkait.....	10
Gambar 3. 1 Bagan Alur Koordinasi.....	11
Gambar 3. 2 Aktivitas Kerja Magang	13
Gambar 3. 3 Contoh Caption dan Hashtag AURA Esports	14
Gambar 3. 4 Contoh Caption dan Hashtag ONIC Esports	15
Gambar 3. 5 Contoh Caption dan Hashtag Bigetron Esports	16
Gambar 3. 6 Contoh Kolom Deskripsi Video YouTube RRQ	17
Gambar 3. 7 Contoh Kolom Deskripsi YouTube Channel Bigetron Esports	18
Gambar 3. 8 Contoh Judul Video YouTube	18
Gambar 3. 9 Template Caption	20
Gambar 3. 10 Template Deskripsi YouTube NXL Esports Team	21
Gambar 3. 11 Contoh Konten Entertainment.....	22
Gambar 3. 12 Contoh Konten Video Peresmian Divisi Apex Legends	24
Gambar 3. 13 Contoh Konten Visual Announcement Divisi Apex Legends	24
Gambar 3. 14 Judul Video YouTube New Division Apex Legends.....	26
Gambar 3. 15 Deskripsi YouTube New Division Apex Legends	27
Gambar 3. 16 Contoh Caption dan Hashtag Pre Tournament.....	29
Gambar 3. 17 Caption dan Hashtag Konten Pra Tournament.....	30
Gambar 3. 18 Contoh Judul Video YouTube PraTournament.....	31
Gambar 3. 19 Contoh Deskripsi Video YouTube PraTournament	31
Gambar 3. 20 Contoh Caption dan Hashtag Konten Sales Apparel	32
Gambar 3. 21 Contoh Caption dan Hashtag Konten Sales Gaming Gear.....	33



UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

A. KM 2 Surat Pengantar Kerja Magang	41
B. KM 3 Kartu Kerja Magang.....	42
C. KM 4 Kehadiran Kerja Magang	43
D. KM 5 Laporan Realisasi Kerja Magang.....	46
E. KM 6 Penilaian Kerja Magang Universitas Multimedia	49
F. KM 7 Lembar Verifikasi Laporan Magang	50
G. Form Konsultasi Magang	51
H. Curriculum Vitae Penulis.....	52
I. Hasil Turnitin.....	53

