

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dalam Kerja Magang

Pada proses pelaksanaan kerja magang, penulis berada dalam divisi *Social Media* sebagai *Social Media Specialist Intern* yang dipimpin oleh Kiagus Muhammad. Beliau bertugas sebagai membimbing, mengawasi, dan mengevaluasi seluruh konten di PT Indoesports Karya Indonesia. Selain itu, beliau juga menilai perkembangan dari hasil kerja magang yang dilakukan penulis selama 60 hari kerja berlangsung. Tanggung jawab dari *Social Media Specialist Intern* adalah merencanakan, membuat, dan mengeksekusi konten di media sosial dari salah satu cabang media sosial yang dimiliki oleh PT Indoesports Karya Indonesia yaitu @seputargamedotcom (@seputargamedotcom).

@indo.esports dan @seputargamedotcom memiliki perbedaan pada konten yang disajikan. @indo.esports membahas tentang 14indakan esports itu sendiri seperti *event* turnamen dan perpindahan pemain dari satu tim ke tim lainnya, sedangkan @seputargamedotcom membahas tentang dunia *game* seperti tanggal rilis *game* baru dan *tips & tricks*.

Dalam pelaksanaan kerja magang, penulis menggunakan Telegram sebagai sarana untuk berkomunikasi kepada supervisi mengenai konten yang sudah selesai dibuat agar tidak terjadi kesalahan. Setelah konsep konten disetujui, penulis membuat *copywriting* yang terdiri dari *headline* dan *caption*. Penulis juga mendiskusikan konten yang telah disetujui oleh supervisor dengan tim design. Setelah design dan konten telah rampung, penulis mengunggah konten sesuai dengan jadwal yang telah dibuat sebelumnya.

#### 3.2 Tugas dan Uraian dalam Kerja Magang

##### 3.2.1 Tugas Kerja Magang

Selama proses pelaksanaan kerja magang, penulis memiliki tugas dan tanggung jawab sebagai *Social Media Specialist Intern* untuk mengelola konten dari PT Indoesports Karya Indonesia. Tugas yang dilakukan oleh

penulis adalah sebagai berikut :

Tugas	Keterangan
Mencari Referensi Konten	Penulis mencari referensi konten dari kanal berita serta media sosial yang berasal dari luar Indonesia karena menurut penulis isi dari konten-konten yang berasal dari luar lebih <i>up to date</i> .
Riset Hashtag	Riset hashtag dilakukan pada setiap konten yang akan di post oleh penulis setiap harinya. Riset hashtag berguna untuk meningkatkan engagement pada setiap postingan. Hashtag itu sendiri diletakan pada setiap caption yang penulis buat pada setiap konten yang akan di post.
Content Writer	Membuat caption dan headline, penulis membuat sedemikian menarik agar dapat menarik perhatian audience bukan hanya dari visual saja.
Upload	Mengunggah konten sesuai dengan jadwal setelah disetujui oleh supervisi.
Evaluasi	mencatat insight dari setiap konten yang diunggah. Hal ini dilakukan untuk dapat memantau aktivitas followers dari akun Instagram @seputargamedotcom, sehingga kedepannya dapat melakukan evaluasi dan analisis dari setiap unggahan konten, untuk menentukan 15indakan lanjutan terkait konten kedepannya.

**Tabel 3.1 Tugas Penulis**

Sumber: Olahan Pribadi

### 3.2.2 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

### 3.2.2.1 Mencari Referensi Konten

Penulis mencari referensi konten untuk Instagram @seputargamedotcom sesuai dengan *content planning* yang telah dibuat sebelumnya oleh supervisi. dari kanal berita serta media sosial yang berasal dari luar Indonesia karena menurut penulis isi dari konten-konten yang berasal dari luar lebih *up to date*. Setelah penulis mengumpulkan referensi konten, kemudian penulis menciptakan konten yang baru berdasarkan referensi konten yang telah dikumpulkan sehingga tercipta konten yang lebih *fresh*.

### 3.2.2.2 Riset Hashtag

Selanjutnya penulis melakukan riset hashtag. Riset hashtag dilakukan pada setiap konten yang akan di post oleh penulis setiap harinya. Riset hashtag berguna untuk meningkatkan engagement pada setiap postingan. Menurut Quesenbery (2016:148) *Hashtag* merupakan sesuatu yang penting di Instagram, Satu *hashtag* yang relevan dapat meningkatkan setidaknya lebih dari 12% *engagement* dan 75% dari pengguna akan melakukan *action* seperti mengunjungi *website* ataupun akun Instagram setelah melihat postingan. Penulis mencari hashtag yang berkaitan dengan konten dunia *game* agar ketika penulis mengunggah konten dapat sesuai dengan hashtag yang sedang *trending*. Hal tersebut dilakukan dengan harapan konten yang penulis unggah dapat *trending*.

### 3.2.2.3 Content Writer

Konten digunakan untuk mencapai beberapa tujuan termasuk membangun *brand awareness*, memberikan informasi kepada *target market*, dan mengajak pembaca agar dapat setuju dengan pandangan yang kita miliki. Kekuatan dalam sebuah konten terletak pada tulisan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *Content Writer* bertanggung jawab atas segala tujuan yang ingin dituju dalam pembuatan konten melalui tulisan. (The Marketing Handbook, 2020). Dalam pembuatan caption dan headline, penulis membuat sedemikian menarik agar dapat menarik perhatian audience bukan hanya dari visual saja. Penulis membuat *headline clickbait* yang bertujuan untuk membuat penasaran *audience* dan langsung membuka konten dari @seputargamedotcom, Lalu caption yang dibuat penulis terkesan gaul karena *target market* dari akun

@seputargamedotcom adalah anak muda yang masih aktif bermain *game* dan diakhiri dengan kata-kata *Call to Action* (CTA) agar *audience* yang melihat konten kemudian mengomentari postingan tersebut.

Setelah selesai membuat konten secara keseluruhan kemudian penulis meminta arahan serta bimbingan kepada supervisi. Ketika telah sesuai dengan apa yang diinginkan oleh supervisi maka penulis akan mengunggah konten tersebut.

SENIN, 28 MARET

Caption: MPL ID Season 9 Week 5 yang dimulai pada tanggal 18 Maret 2022 menyuguhkan permainan kelas atas dari tim-tim yang mengikuti turnamen tersebut. Berikut highlights dari ONIC Kiboy dan AURA Kabuki + Facehugger. Menurut kalian, highlights mana nih yang paling keren?

Cr : Youtube Spin Esports

HASHTAG: #mobilelegends #mobilelegendsindonesia #mobilelegendsgame #mobilelegendsbangbang #mobilelegendsindo #mobilelegendsid #mobilelegendsnews #mobilelegendstoday #mobilelegendsinfo



**Gambar 3.1 Konten dan Draft Caption**

Sumber : Olahan Pribadi, 2022

#### 3.2.2.4 Upload

PT Indoesports Karya Indonesia sebagai perusahaan yang bergerak dalam bidang media esports menggunakan media digital sebagai bagian dari pemasaran. Salah satu alat digital marketing yang digunakan adalah media sosial. Perusahaan sudah mengembangkan platform media sosial Instagram. Penggunaan media sosial Instagram dilakukan untuk memberikan informasi mengenai segala hal yang berkaitan dengan brand dan produk, mengkomunikasikan segala bentuk promosi, campaign, dan event yang sedang atau akan berlangsung, serta berkomunikasi secara langsung dengan customer.

PT Indoports Karya Indonesia selalu memelihara akun media sosialnya dengan rutin meng-update postingan berupa image, video feeds, reels, dan story mengenai informasi seputar dunia esports dan game. Menurut Kotler & Keller (2015, p. 580), komunikasi pemasaran memiliki tujuan untuk menginformasikan, membujuk, serta mengingatkan konsumen terkait produk dan brand, baik secara langsung maupun tidak langsung. The Content Marketing Institute (2016) mengatakan bahwa *content marketing* merupakan pendekatan *strategic marketing* yang memfokuskan pada pembuatan dan pendistribusian nilai, relevansi, dan konsistensi dari sebuah konten untuk menarik perhatian dari target pasar yang ujungnya akan membuat target pasar tersebut melakukan aksi. Setelah semua konten selesai di buat, penulis akan mengunggah konten tersebut dari hari Senin hingga Jumat sebanyak dua konten setiap harinya pada akun @seputargamedotcom sesuai dengan jadwal yang telah di buat sebelumnya yaitu jam 15.00 WIB dan 18.00 WIB.

Gambar di bawah merupakan Sebagian postingan yang telah dibuat oleh penulis selama melakukan proses magang.



**Gambar 3.2** Konten Harian *Highlight Match*

Sumber : Olan Pribadi, 2022



**Gambar 3.3 Konten Harian Meme**

Sumber : Olahan Pribadi, 2022



**Gambar 3.4 Konten Harian Tips & Trick**

Sumber : Olahan Pribadi, 2022



**Gambar 3.5 Konten Harian Fun Fact**

Sumber : Olahan Pribadi, 2022

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



**Gambar 3.6 Konten Harian News Update**  
Sumber : Olahan Pribadi, 2022

### 3.2.2.5 Evaluasi

Selain dengan *post* harian, penulis juga melakukan pencatatan *insight* dari setiap setiap konten yang unggah. Hal ini dilakukan untuk dapat memantau aktivitas *followers* dari akun Instagram @seputargamedotcom, sehingga kedepannya dapat melakukan evaluasi dan analisis dari setiap unggahan konten, untuk menentukan tindakan lanjutan terkait konten kedepannya. Jika *reach*, *like*, *comment*, *share*, dan *save* tidak sesuai dengan yang diharapkan maka penulis akan mengganti *hashtag* atau menambah *hashtag* yang digunakan pada setiap postingan karena *hashtag* berpengaruh pada *engagement* dan *action*. (Quesenbery, 2016). Berikut adalah gambar dari *insight* yang telah penulis catat.

Date	Jam Post	Wording/Headline	Caption
3 Maret 2022	9:00 AM	"Siapkan Dirimu, Para Agen! Valorant Akan Hadirkan Update Baru di Episode 4 Act II"	Akhirnya update terbaru dari valorant di Episode 4 Act II rilis juga! Mulai dari rework Yoru, penyesuaian agent controller, perubahan pada map Icebox, battlepass baru, dan bundle baru : Gaia's Vengeance Mana nih yang paling kalian tunggu dari update terbaru kali ini? Cr : playvalorant.com
3 Maret 2022	12:00 PM	Permainan Tebak-tebakan yang Kembali Viral di Jaman Modern!	Kunjungi <a href="http://www.seputargame.com">www.seputargame.com</a> untuk artikel lengkapnya! Nongkrong bareng teman - teman memanglah asyik, apalagi ditambah dengan tebak-tebakan aneh dengan jawaban tidak logis. Dari "Black magic" hingga "Seribu itu Gratis, Gratis itu Seribu". Langsung deh dicoba bareng teman nongkrong kalian! Kunjungi <a href="http://www.seputargame.com">www.seputargame.com</a> untuk artikel lengkapnya!

  

Link Post	Instagram		INSIGHT (24 jam)				
	Feed	Stories	Reach	Like/Views	Comment/Click Link	Share	Save
<a href="https://www.instagram.com/p/CaoD4a-pY4h/?utm_source=ig_web_copy_link">https://www.instagram.com/p/CaoD4a-pY4h/?utm_source=ig_web_copy_link</a>			65	22	1/29	6	0
<a href="https://www.instagram.com/p/CaoRIXUJSbT/?utm_source=ig_web_copy_link">https://www.instagram.com/p/CaoRIXUJSbT/?utm_source=ig_web_copy_link</a>			58	8	0/14	4	2

**Gambar 3.7 Catatan Insight Per Hari**

Sumber : Olahan Pribadi, 2022

### 3.2.3 Kendala Utama

Dalam proses pelaksanaan kerja magang di PT Indoports Karya Indonesia dihadiri beberapa kendala. Kendala yang sangat berpengaruh pada penulis adalah sebagai *Social Media Specialist Intern* tidak dapat mencari referensi konten lain karena atasan di divisi *Social Media* telah memiliki *Content Planning* yang sudah disusun dari sebelum penulis ikut ambil bagian dalam tim *Social Media* di perusahaan tersebut. Sehingga pada praktiknya penulis tidak dapat bebas dalam menyusun konten harian pada akun Instagram @seputargamedotcom.

Selain itu penulis memiliki hambatan eksternal dengan terhambatnya pembuatan *design* karena tim *design* sedang *overload* dan tidak bisa *handle* semua *design* dari @seputargamedotcom. Hal tersebut membuat konten terkadang tidak bisa di *post* sesuai jadwal yang sudah dirancang oleh penulis.

### 3.2.4 Solusi

Solusi yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah penulis mencoba untuk memberikan masukan jika ada referensi konten yang lebih sesuai dan menarik sesuai dengan *content planning* yang telah di buat sebelumnya. Lalu, selanjutnya penulis akan berkoordinasi dengan tim *design* agar dapat melakukan posting konten sesuai dengan jadwal.

