

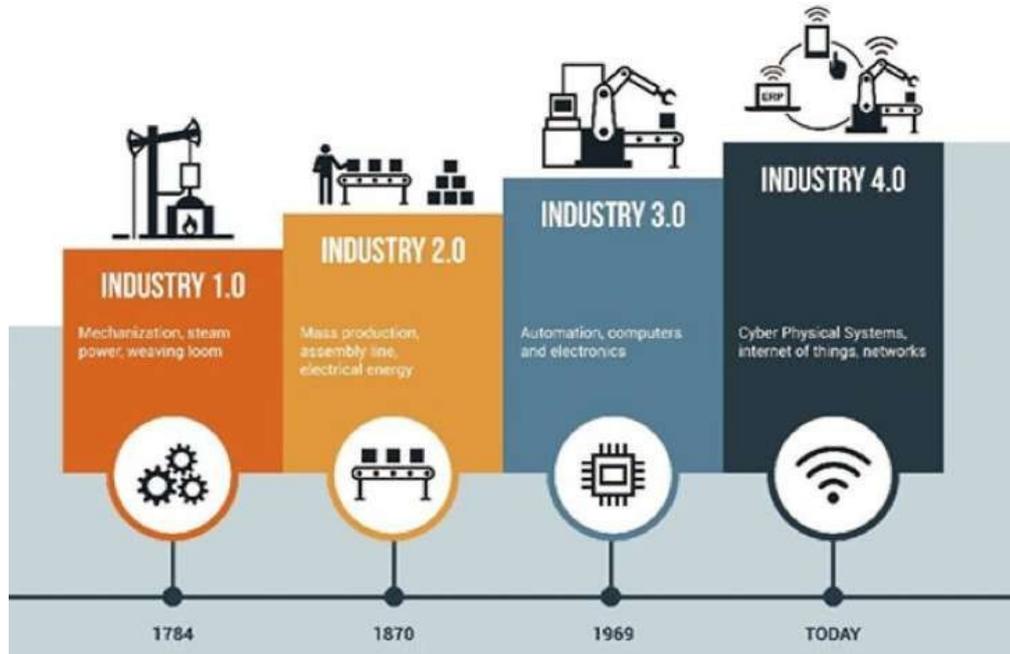
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dari zaman dahulu hingga sekarang memiliki perubahan yang signifikan, dilihat bagaimana kebutuhan masyarakat terbantu adanya teknologi yang semakin hari semakin berkembang, Berbagai sektor, termasuk sektor industri kesehatan, Perbankan, Energi, Transportasi dan pendidikan mulai mengandalkan kecanggihan teknologi. Indonesia sendiri kini sudah memasuki tahap era industri 4.0 atau *Fourth Industrial Revolution* di mana teknologi digunakan untuk menciptakan pola kerja dan komunikasi yang efisien, terhubung dan fleksibel (Rizkinaswara, 2020).

Gambar 1.1 Perkembangan Revolusi Industri.



Sumber: Ekonomi Bisnis, SINDOnews

Perkembangan era industri 4.0 menjadi salah satu faktor yang mendorong perubahan besar di berbagai sektor, terutama pendidikan. Salah satu peranan utama teknologi dalam sektor pendidikan terlihat pada masa pandemi COVID-19, di mana teknologi memungkinkan proses belajar mengajar dilakukan secara termediasi melalui internet/daring. Selain itu perubahan utama yang terjadi di sektor pendidikan juga terlihat melalui penggunaan berbagai aplikasi kecerdasan buatan/*artificial intelligence* dalam berbagai proses pembelajaran (Dito, S. B., & Pujiastuti, H, 2021). Era industri 4.0 yang didominasi oleh maraknya digitalisasi kemudian melahirkan anak-anak yang termasuk dalam kategori “generasi digital”, yang mahir menggunakan teknologi digital termasuk internet (Mustikawati, F. E., 2019). Untuk mempersiapkan anak-anak menjadi generasi digital yang mahir dan kompeten, maka banyak lembaga pendidikan yang menawarkan berbagai pelatihan teknologi bagi anak-anak salah satunya adalah Indonesia. DIGIKIDZ Indonesia yangselanjutnya akan disebut dengan DIGIKIDZ.

DIGIKIDZ merupakan sebuah “*Learning Center*” yang menyediakan sarana pendidikan informal bagi anak dengan usia 5-16 tahun untuk mempelajari berbagai teknologi digital seperti *mengenai Coding, Website Development, 3D Modelling, Artificial Intelligence, Game Development, Graphic Design, Metaverse, Internet of Things, Animation, Cinematography, Data Science* dan *Machine Learning*. 12 keterampilan teknologi digital tersebut merupakan kemampuan dasar yang bermanfaat dalam mempersiapkan diri menghadapi era ekonomi kreatif (www.digikidz.id)

Untuk memperkenalkan dan mempromosikan layanan mereka, DIGIKIDZ menggunakan media sosial instagram. Pemilihan media sosial instagram dinilai tepat sebagai media komunikasi dan promosi kepada target pasar DIGIKIDZ yang merupakan orang tua dari generasi milenial. Media sosial sendiri memiliki kelebihan dalam memberikan informasi dan mempromosikan produk/layanan dengan cepat (Putri & Rosimiati, 2022, p.19). Dengan menggunakan media sosial Instagram, yang saat ini DIGIKIDZ memiliki 4.434 pengikut.

Di sisi lain, DIGIKIDZ juga mempunyai kompetitor yang bergerak dibidang yang sama sebagai *learning center* yang memberikan sarana kepada anak agar memahami mengenai teknologi. Di Antara lain yaitu, Coding Bee Academy dan Codero. Namun perbedaannya terletak pada jenis keterampilan digital yang diajarkan. Coding Bee dan Codero hanya berfokus kepada pengkodean komputer dan kursus *robotic*. Untuk mendapatkan posisi yang lebih unggul dibanding dua kompetitornya, DIGIKIDZ aktif menggunakan digital marketing agar dapat berinteraksi dengan calon konsumen mereka. Digital marketing sendiri diketahui mempermudah bisnis untuk menyediakan kebutuhan calon konsumen, sehingga mereka dengan mempermudah dalam mengambil keputusan dalam pembelian hanya melalui dunia maya sebagai acuannya (Sulaksono, 2020).

Berikut adalah tabel yang menggambarkan perbandingan konten digital marketing yang ditemukan pada media sosial Instagram DIGIKIDZ dengan para kompetitornya.

Tabel. 1.1 Perbandingan Konten Digital Marketing DIGIKIDZ, Coding Bee, Dan Codero

Keterangan	DIGIKIDZ	Coding Bee	Codero
Username	Digkidz_id	codingbeeacademy	codero_official
Total Program	13 Program	2 Program	3 Program

U M M N
 U N I V E R S I T A S
 M U L T I M E D I A
 N U S A N T A R A

(lanjutan)
Tabel. 1.1 Perbandingan Konten Digital Marketing
DIGIKIDZ, Coding Bee, Dan Codero

Jenis Program	<i>Coding, Website Development, 3D Modelling, Artificial Intelligence, Game Development, Graphic Design, Metaverse, Internet of Things, Animation, Cinematography, Data Science, Machine Learning, Robotic</i>	<i>Coding dan Computer Science</i>	<i>Coding dan Computer Science, Robotic</i>
Jenis Komunikasi produk melalui sosial media	Instagram	Instagram	Instagram
Jenis Konten Produk	<i>Learning Output, Event Highlight Story, Trial Class, Education content, Persuasive content, QnA, Quotes of The Day, Project Of The day, DIGIschool</i>	<i>Education content, Persuasive content, Event Highlight Story</i>	<i>Education content, Free Trial Class, Event Highlight Story.</i>
Testimonial Produk	Ada	Ada	Tidak Ada

Sumber : SocialBlade (September 2023)

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa konten *digital marketing* DIGIKIDZ lebih unggul dibandingkan dari kompetitornya. *Unique Selling Point* (USP) dari DIGIKIDZ lebih lengkapnya jenis program yang ditawarkan serta jenis konten yang disampaikan pada media sosial instagram. Hal ini membuat DIGIKIDZ memiliki lebih banyak murid dan *partnership* dalam penyediaan kursus teknologi digital. Oleh karena itu, penulis memilih untuk melakukan kerja magang pada divisi *Marketing Center sebagai Brand Strategic Officer* yang memiliki tugas utama untuk menganalisa berbagai konten yang akan disajikan sebagai media promosi di media sosial instagram DIGIKIDZ, dan membuat tampilan media sosial instagram menjadi unik agar menarik di mata *audience* khususnya pada target yang disasar oleh DIGIKIDZ, perencanaan konten edukasi dan mendesain seluruh konten edukasi yang akan dipublikasikan di Instagram digikidz.id.

1.2 Maksud dan Tujuan Pelaksanaan Kerja Magang

Aktivitas pelaksanaan kegiatan kerja magang perusahaan di sektor pendidikan yang berbasis “*Learning Center*” teknologi digital pada anak dilakukan untuk mendapatkan gambaran mengenai aktivitas *brand strategic officer media sosial DIGIKIDZ* antara lain:

- 1) Mengetahui proses kerja pada divisi marketing DIGIKIDZ terutama dalam pemilihan konten digital marketing di media sosial instagram
- 2) Mengetahui bagaimana cara berkomunikasi dengan *audience* dengan skala yang besar.
- 3) Mengimplementasikan pembelajaran komunikasi secara langsung di dunia kerja dan mendapatkan pengalaman, pengetahuan serta mengenal cara bersikap profesional selama bekerja.
- 4) Memenuhi syarat kerja magang Fakultas Ilmu Komunikasi, Jurusan Komunikasi Strategis, Universitas Multimedia Nusantara.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang dilaksanakan pada 25 Juli 2023 sampai dengan 20 November 2023 dengan jam kerja 8 jam pada hari Senin, dan 7 jam pada hari Selasa-Jumat, serta 5 jam di hari Sabtu.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

1.3.2.1. Proses Pengajuan dan Penerimaan Tempat Kerja Magang

- 1) Pengajuan tempat kerja magang dimulai dengan mempersiapkan *Curriculum Vitae* (CV) dan Surat keterangan magang (KM-02) dari Universitas Multimedia Nusantara secara langsung ke tempat berlangsungnya magang yaitu berada di kantor DIGIKIDZ cabang pusat BSD pada tanggal 13 Juli 2023.
- 2) Proses kegiatan kerja magang setelah diberi pesan lolos melalui *Whatsapp* Resmi DIGIKIDZ oleh *Human Resource Development* (HRD) pada tanggal 13 Juli 2023. Surat penerimaan kerja magang pada tanggal 1 Agustus 2023 yang ditandatangani langsung oleh *Chief Operating Officer* (COO), Agung Saputra.

1.3.2.2. Proses Pelaksanaan Praktik Kerja Magang

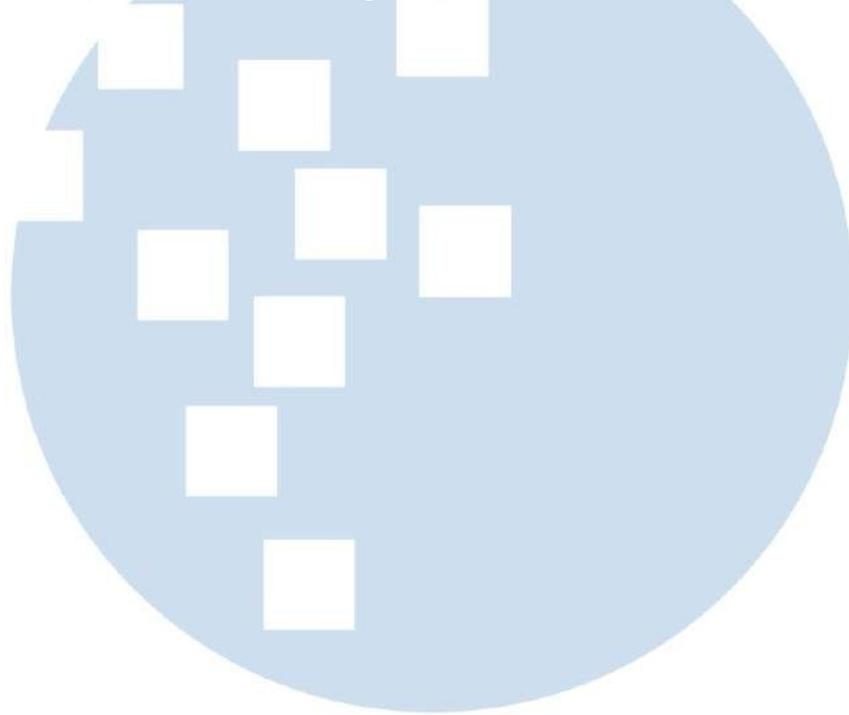
- 1) Kerja magang dilaksanakan dengan posisi sebagai *Brand Strategic Officer* pada divisi *Marketing Center*.
- 2) Pemberian tugas kerja dan kebutuhan informasi perusahaan didampingi langsung oleh *Head Marketing Division*, oleh Deva Handojo selaku pembimbing lapangan.
- 3) Pengisian Form KM-03 sampai dengan KM-04 (Lembar Verifikasi Laporan) dilakukan saat proses kerja magang berlangsung.

1.3.2.3. Proses Pembuatan Laporan Praktek Kerja Magang

- 1) Pembuatan laporan kinerja magang dibimbing oleh Ibu Nuria Astagini selaku dosen pembimbing.

- 2) Laporan Kerja magang diserahkan dan disetujui dari kepala Program Studi Ilmu Komunikasi Ibu Cendera Rizky Anugrah Bangun.

1.3.2.4 Laporan Kerja Magang Setelah Disetujui Selanjutnya Berproses Untuk Melanjutkan Proses Sidang Maga



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA