



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

Praktek kerja magang dilakukan di Mitra Media Persada, di bawah pimpinan dan koordinasi Bapak Prasetio Erlimus, *Managing Director* Mitra Media Persada. Mahasiswa magang ditempatkan di bagian *social media manager*, yang bertugas *me-manage social media* khususnya *Facebook* dan *Twitter* dari klien yang ditangani Mitra Media Persada, namun ada kalanya tugas yang diberikan berkaitan dengan *event* yang akan diadakan. Pekerjaan tersebut diberikan oleh Bapak Prasetio Erlimus.

Penempatan mahasiswa magang di bagian *social media manager* ini disesuaikan dengan bidang yang dipelajari yaitu *Online PR* yang merupakan salah satu *tools PR*. Dalam menjalankan *Online PR*, praktisi *PR* harus mampu berinteraksi dengan konsumen melalui media internet. Dalam melakukan komunikasi, diperlukan strategi komunikasi dalam menjawab pertanyaan maupun keluhan-keluhan konsumen, karena dalam media internet semua informasi, baik itu informasi yang bersifat positif maupun negatif, dapat tersebar dengan cepat dan bebas.

Selama menjalankan praktek kerja magang, mahasiswa magang diberikan beberapa masukan mengenai bagaimana berkomunikasi yang baik melalui media internet khususnya jejaring sosial, selebihnya mahasiswa magang diberikan kebebasan untuk mempelajarinya sendiri. Selain pekerjaan yang berkaitan dengan *Online PR*, mahasiswa magang juga diberikan kesempatan untuk membuat suatu konsep dalam meningkatkan *awareness* masyarakat terhadap *brand* klien yang ditangani oleh Mitra Media Persada melalui *social media*.

3.2 Aktivitas Kerja Magang

Dalam menjalankan praktek kerja magang, mahasiswa magang memiliki tugas utama yaitu *me-manage social media* dari klien Mitra Media Persada. Pada awalnya mahasiswa magang diberikan tugas untuk menangani *social media* salah satu kliennya yaitu Gunnebo Indonesia, barulah setelah beberapa minggu kemudian mahasiswa magang ditugaskan untuk menangani *social media* klien lainnya, yaitu Firman Indonesia, yang artinya selama menjalani praktek kerja magang, mahasiswa magang memiliki tugas utama yaitu *me-manage social media* dua perusahaan (Gunnebo Indonesia dan Firman Indonesia).

Gunnebo Indonesia merupakan perusahaan yang bergerak di industri *fire and security*. Produk dan solusi yang disediakan antara lain: Lemari Besi/ Brankas, Alat Pemadam Api/Racun Api/*Fire Extinguisher*, Selang Pemadam, CCTV, serta alat pencegah kebakaran dan penjaga keamanan lainnya. Sedangkan, Firman Indonesia adalah perusahaan yang mendistribusikan berbagai macam mesin untuk tujuan industri, pertanian dan rumah. Produk didistribusikan adalah bensin generator portabel, pompa air, gergaji, mesin bensin serbaguna, pemotong sikat, dan *spare part* didukung.

Pada awal praktek kerja magang, mahasiswa magang dalam menjalankan tugasnya masih dibimbing dan dibantu penanggung jawab lapangan yaitu Bapak Prasetio, dalam pengisian konten *social media*. Namun, setelah beberapa minggu, mahasiswa magang menjalankan tugasnya sendiri dalam pencarian konten maupun berinteraksi dengan pengguna *social media*.

Selain *me-manage social media*, mahasiswa magang ditugaskan membuat suatu konsep yang dapat meningkatkan jumlah *Like* di *Page Facebook* dan *follower* di *Twitter*, serta *meng-engage* mereka. Mahasiswa magang juga dilibatkan pada *event-event* yang diselenggarakan, seperti lomba desain poster yang diselenggarakan Gunnebo Indonesia bertema “*Gunnebo Poster Design Competition*”.

Berikut ini adalah rincian pekerjaan yang dilakukan selama proses praktek kerja magang yang berlangsung di Mitra Media Persada:

Tabel 3.2 Tabel Pekerjaan *Media Handling*

MEDIA HANDLING

| Minggu ke - | Jenis Pekerjaan yang dilakukan mahasiswa magang |
|-------------|---|
| 1 | <ul style="list-style-type: none"> a. Mencari informasi mengenai Gunnebo Indonesia b. Mengisi konten, berinteraksi di <i>Facebook</i> dan <i>Twitter</i> Gunnebo Indonesia |
| 2 | Mengisi konten, berinteraksi di <i>Facebook</i> dan <i>Twitter</i> Gunnebo Indonesia |
| 3 | <ul style="list-style-type: none"> a. Mengisi konten, berinteraksi di <i>Facebook</i> dan <i>Twitter</i> Gunnebo Indonesia b. Mencari Informasi mengenai Firman Indonesia c. Mempelajari Aplikasi <i>Hootsuite</i> dan membuat akun <i>Hootsuite</i> MMP |
| 4 | Mencari konten, berinteraksi di <i>Facebook</i> dan <i>Twitter</i> Gunnebo Indonesia dan Firman Indonesia |
| 5 | Mencari konten, berinteraksi di <i>Facebook</i> dan <i>Twitter</i> Gunnebo Indonesia dan Firman Indonesia |
| 6 | Mencari konten, berinteraksi di <i>Facebook</i> dan <i>Twitter</i> Gunnebo Indonesia dan Firman Indonesia |
| 7 | <ul style="list-style-type: none"> a. Mencari konten, berinteraksi di <i>Facebook</i> dan <i>Twitter</i> Gunnebo Indonesia dan Firman Indonesia b. Membuat akun <i>Facebook</i> dan <i>Twitter</i> MMP c. Membuat konten <i>website</i> Indonesiabelanja.com |
| 8 | <ul style="list-style-type: none"> a. Mencari konten, berinteraksi di <i>Facebook</i> dan <i>Twitter</i> Gunnebo Indonesia dan Firman Indonesia b. Mengganti <i>Cover Facebook</i> Firman Indonesia |

| | |
|----|--|
| 9 | Mencari konten, berinteraksi di <i>Facebook</i> dan <i>Twitter</i> Gunnebo Indonesia dan Firman Indonesia |
| 10 | Mencari konten, berinteraksi di <i>Facebook</i> dan <i>Twitter</i> Gunnebo Indonesia dan Firman Indonesia |
| 11 | <ul style="list-style-type: none"> a. Mencari konten, berinteraksi di <i>Facebook</i> dan <i>Twitter</i> Gunnebo Indonesia dan Firman Indonesia b. Mempublikasikan dan berinteraksi dengan peserta “<i>Gunnebo Poster Design Competition</i>” melalui <i>Facebook</i> dan <i>Twitter</i> Gunnebo Indonesia |
| 12 | <ul style="list-style-type: none"> a. Mencari konten, berinteraksi di <i>Facebook</i> dan <i>Twitter</i> Gunnebo Indonesia dan Firman Indonesia b. Mempublikasikan dan berinteraksi dengan peserta “<i>Gunnebo Poster Design Competition</i>” melalui <i>Facebook</i> dan <i>Twitter</i> Gunnebo Indonesia |
| 13 | <ul style="list-style-type: none"> a. Mencari konten, berinteraksi di <i>Facebook</i> dan <i>Twitter</i> Gunnebo Indonesia dan Firman Indonesia b. Mempublikasikan dan berinteraksi dengan peserta “<i>Gunnebo Poster Design Competition</i>” melalui <i>Facebook</i> dan <i>Twitter</i> Gunnebo Indonesia |
| 14 | <ul style="list-style-type: none"> a. Mencari konten, berinteraksi di <i>Facebook</i> dan <i>Twitter</i> Gunnebo Indonesia dan Firman Indonesia b. Mempublikasikan dan berinteraksi dengan peserta “<i>Gunnebo Poster Design Competition</i>” melalui <i>Facebook</i> dan <i>Twitter</i> Gunnebo Indonesia |

Tabel 3.3 Tabel Pekerjaan *Event Organizing***EVENT ORGANIZING**

| Minggu ke - | Jenis Pekerjaan yang dilakukan mahasiswa magang |
|-------------|---|
| 4 | Membuat ide konsep quiz di <i>Facebook</i> Gunnebo Indonesia |
| 5 | Membuat <i>Strategic Planning</i> Gunnebo Indonesia |
| 6 | <i>Copywriting</i> untuk Portofolio MMP <i>Design</i> |
| 9 | <ul style="list-style-type: none"> a. Membuat surat kunjungan dan partisipasi ke Universitas dalam rangka mensosialisasikan “<i>Gunnebo Poster Design Competition</i>” b. Membuat syarat dan ketentuan untuk “<i>Gunnebo Poster Design Competition</i>” |
| 10 | <ul style="list-style-type: none"> a. Mengirimkan surat kunjungan dan surat partisipasi ke universitas melalui <i>email</i> b. Melakukan kunjungan ke beberapa universitas di Jakarta dan Bandung |
| 12 | Membuat laporan kunjungan ke Universitas, dalam rangka mensosialisasikan “ <i>Gunnebo Poster Design Competition</i> ” |

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang**3.3.1 Proses Pelaksanaan*****MEDIA HANDLING*****3.3.1.1 Mencari Informasi Mengenai Klien**

Pencarian informasi mengenai klien dilakukan ketika ada penugasan untuk menangani *social media* klien baru. Gunnebo Indonesia adalah klien yang pertama kali ditangani oleh mahasiswa magang. Pencarian informasi diperoleh melalui *website* dan *blog*

Gunnebo Indonesia. Begitu juga, saat mahasiswa magang ditugaskan untuk menangani *social media* Firman Indonesia. Tugas ini dilakukan agar dapat lebih mengenal klien.

3.3.1.2 Mencari dan Mengisi Konten *Social Media*

Mencari dan mengisi konten merupakan tugas utama yang dilakukan oleh *social media manager*. Pencarian konten dilakukan setiap harinya, karena dalam satu hari diwajibkan memberikan *posting-an* yang dapat menciptakan interaksi, baik itu di *Facebook* dan *Twitter* Gunnebo Indonesia maupun Firman Indonesia. Pengisian konten dimulai pukul 8.00 pagi, yang biasanya diisi dengan kata-kata motivasi dengan tujuan agar meningkatkan semangat orang yang membaca, kemudian pada siang hari, *posting* artikel-artikel yang menarik ataupun tips, terkadang diselingi dengan *posting-an* yang berhubungan dengan produk atau event yang akan diselenggarakan perusahaan.

Selama *event* “*Gunnebo Poster Design Competition*” berlangsung yaitu bulan September – Oktober, *Facebook* dan *Twitter* Gunnebo Indonesia secara rutin diisi dengan hal-hal yang berhubungan dengan *event* tersebut, termasuk menginformasikan mengenai syarat dan ketentuan lomba, pengiriman karya, ataupun konten yang berisi ajakan untuk mengikuti lomba.

3.3.1.3 Mengelola *Social Media Feedback*

Social Media Feedback ini bertujuan untuk melihat dan merespon *feedback* yang terjadi di *social media*. Untuk memastikan adanya *feedback* yang masuk, baik itu pertanyaan maupun keluhan, *Facebook* dan *Twitter* harus sesering mungkin di-

refresh. Interaksi di *social media* kedua klien ini hampir terjadi setiap hari, dan meningkat ketika diadakannya suatu *event* seperti “*Gunnebo Poster Design Competition*” yang diselenggarakan oleh Gunnebo Indonesia dan juga *quiz*.

Salah satu tugas yang didapatkan selama praktek bekerja magang adalah mensosialisasikan *event* “*Gunnebo Poster Design Competition*” melalui *social media* khususnya *Facebook* dan *Twitter*. Ketika *event* ini berlangsung, interaksi di *Page Facebook* Gunnebo Indonesia meningkat, terutama pertanyaan seputar “*Gunnebo Poster Design Competition*”. Selain berinteraksi, jumlah *Like Page* Gunnebo Indonesia meningkat. Mahasiswa magang harus mencatat peningkatan jumlah *Like Page* Gunnebo Indonesia setiap harinya, agar dapat dianalisis.

3.3.1.4 Membuat Konsep Quiz di Social Media

Quiz melalui *social media* ini rutin dilakukan setiap bulannya baik itu di Firman Indonesia maupun Gunnebo Indonesia, dengan tujuan untuk meningkatkan *awareness* dan interaksi. Sebelum memulai *quiz*, hal pertama yang dilakukan adalah membuat konsep dari *quiz* yang akan diberikan melalui *social media*. Konsep *quiz* tersebut meliputi ide *quiz*, tujuan, pelaksanaan *quiz*, publikasi dan hadiah. Kemudian, diserahkan kepada pembimbing lapangan yaitu, Bapak Prasetio Erlimus, apabila disetujui maka *quiz* tersebut bisa dijalankan.

EVENT ORGANIZING

3.3.1.5 Membuat syarat dan ketentuan “Gunnebo Poster Design Competition”

Untuk mendukung lomba desain “*Gunnebo Poster Design Competition*”, maka dibuatlah syarat dan ketentuan yang berlaku bagi peserta lomba dan juga juri. Tim desain dari Mitra Media Persada dan juga perwakilan dari pihak Gunnebo Indonesia, turut serta dalam mengarahkan pembuatan syarat dan ketentuan lomba ini.

3.3.1.6 Membuat Surat Kunjungan dan Surat Partisipasi

Dalam rangka melakukan publikasi dan mensosialisasikan “*Gunnebo Poster Design Competition*”, maka dibuat surat kunjungan dan surat partisipasi yang ditujukan untuk Universitas-Universitas di seluruh Indonesia. Sebelum membuat surat, hal pertama yang dilakukan adalah mencari daftar nama-nama universitas yang memiliki jurusan Desain Komunikasi Visual dan Ilmu Komunikasi. Bapak Dwi Helly, membantu dalam hal penggunaan bahasa yang baik dan benar, sedangkan Bapak Prasetio, untuk konten surat dan poin-poin yang harus disampaikan dalam surat tersebut.

Surat kunjungan, ditujukan bagi 46 universitas di Jakarta – Bandung – Jawa – Bali yang dikirim melalui email. Hanya Universitas-Universitas tertentu saja yang akan dikunjungi oleh panitia “*Gunnebo Poster Design Competition*”, surat tersebut bertujuan meminta izin

bertemu pihak Universitas, sedangkan surat partisipasi hanya dikirim melalui email ke 44 Universitas di Jakarta, Bandung, Jawa, luar Jawa, yang bertujuan meminta partisipasi dari mahasiswa di universitas tersebut untuk ikut berpartisipasi dalam lomba desain ini, apabila mereka bersedia, maka panitia akan mengirimkan poster ke universitas tersebut. Surat yang dikirim disertakan dengan poster "*Gunnebo Poster Design Competition*", formulir keikutsertaan dan syarat dan ketentuan lomba bagi para peserta.

3.3.1.7 Melakukan Kunjungan ke Universitas

Kunjungan ke beberapa universitas ini dilakukan mulai 10 September – 26 September dengan total 34 Universitas di Jakarta sampai Bali. Tujuan kunjungan ini adalah untuk mempresentasikan "*Gunnebo Poster Design Competition*", sekaligus menyerahkan poster untuk dipasang di majalah dinding Universitas. Banyaknya Universitas yang harus dikunjungi, maka panitia dibagi menjadi beberapa tim agar lebih efektif dan efisien. Panitia hanya berhasil mengunjungi 34 Universitas dari 46 daftar Universitas yang akan dikunjungi.

3.3.1.8 Membuat Laporan Kunjungan ke Universitas

Panitia selama 2 (dua) minggu, berhasil mengunjungi 34 Universitas untuk mensosialisasikan "*Gunnebo Poster Design Competition*", termasuk membawa poster untuk dipasang di majalah dinding

(mading) Universitas. Pihak Mitra Media Persada membuat laporan pertanggungjawaban berisi kontak perwakilan Universitas yang dihubungi, tanggal kunjungan, jumlah poster, dan foto poster yang sudah ditempel kepada pihak Gunnebo Indonesia dan pihak sponsor lainnya sebagai bukti.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

MEDIA HANDLING

3.3.2.1 Mencari Informasi Mengenai Klien

Kendala yang sering ditemukan adalah kurangnya informasi tentang klien di *website* terutama mengenai ketidaklengkapan profil perusahaan. *Website* hanya banyak berisi informasi mengenai produk-produk mereka, sedangkan profil atau sejarah perusahaan sangat sedikit. Hal itu menyebabkan proses “pengenalan” terhadap klien terhambat.

3.3.2.2 Mencari dan Mengisi Konten *Social Media*

Dalam dalam mencari konten untuk di *posting* di *social media* ditemukan kendala, karena mahasiswa magang harus mencari artikel atau tips menarik sehingga membuat pengguna *social media* tertarik untuk membaca *posting-an* tersebut. Selain itu, diperlukan kemampuan untuk merangkai kata-kata yang tidak menimbulkan makna ganda, agar tidak ada pihak yang merasa dirugikan dengan *posting-an* tersebut.

3.3.2.3 Mengelola *Social Media Feedback*

Komunikasi dalam *social media* yang berlangsung selama 24 jam tanpa henti dan faktor kebiasaan, menjadi salah satu kendala. Ditambah mahasiswa magang belum terbiasa berinteraksi dalam *social media* dengan mewakili suatu perusahaan atau *brand*.

Selain memiliki kendala dalam hal waktu, kesulitan lainnya adalah menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan produk dari klien (Gunnebo Indonesia dan Firman Indonesia) maupun distribusi produk karena kurangnya informasi seputar Gunnebo Indonesia dan Firman Indonesia. Jaringan internet yang mengalami gangguan, juga menjadi salah satu kendala sehingga mengakibatkan pekerjaan sedikit terganggu.

3.3.2.4 Membuat Konsep *Quiz* di *Social Media*

Quiz dalam *social media* merupakan suatu hal yang penting untuk meningkatkan *awareness* publik mengenai suatu *brand*, oleh karena itu, harus dibuat suatu *quiz* yang menarik sehingga bisa menjadi “pembicaraan” di *social media* maupun di kehidupan sehari-hari. Kendala ditemukan dalam penentuan hadiah kepada para pemenang *quiz*. Hal ini dikarenakan *budget* yang terbatas dan sulitnya menemukan hadiah yang proses pengirimannya mudah, sehingga *quiz* tersebut dapat diikuti oleh semua orang dan di berbagai tempat (mereka yang tinggal di luar Jakarta pun bisa mengikuti *quiz* ini).

EVENT ORGANIZING

3.3.2.5 Membuat syarat dan ketentuan “*Gunnebo Poster Design Competition*”

Mahasiswa magang sebelumnya belum pernah mengikuti lomba dan tidak memiliki latar belakang desain sehingga menemui kesulitan. Ketika ditugaskan membuat syarat dan ketentuan dibantu oleh anggota tim desain.

3.3.2.6 Membuat Surat Kunjungan dan Surat Partisipasi

Kendala yang ditemukan karena belum pernah membuat surat kunjungan dan surat partisipasi sehingga kurang paham mengenai isi surat tersebut. Dari segi penggunaan bahasa terjadi kendala dalam membuat surat karena penggunaan bahasa yang formal dan tidak menimbulkan kesan negatif.

3.3.2.7 Melakukan Kunjungan ke Universitas

Dalam melakukan kunjungan ke beberapa Universitas terdapat beberapa kendala, yaitu waktu dan transport. Sedikitnya waktu yang disediakan untuk melakukan kunjungan ke Universitas membuat mahasiswa magang dan tim lainnya harus bisa memanfaatkan waktu dengan seefektif mungkin. Ditambah lagi, keterbatasan dalam hal transportasi, sehingga masing-masing tim harus menggunakan kendaraan umum. Selain ditugaskan untuk mengunjungi Universitas-Universitas, mahasiswa magang

pun memiliki tugas yang harus dikerjakan yaitu *me-manage social media*.

3.3.2.8 Membuat Laporan Kunjungan ke Universitas

Kendala yang dihadapi saat membuat laporan kunjungan adalah lebih kepada bukti foto bahwa poster tersebut sudah ditempel di mading universitas, yaitu masih sedikitnya bukti foto yang kami terima dari pihak Universitas. Hal ini terjadi karena ketika panitia datang mengunjungi Universitas, poster yang kami berikan tidak langsung dipasang di mading, sehingga panitia tidak bisa langsung mendokumentasikannya.

3.3.3 Solusi atas Kendala

MEDIA HANDLING

3.3.3.1 Mencari Informasi Mengenai Klien

Untuk mengatasi kendala minimnya informasi di *website*, solusi yang dapat dilakukan adalah aktif bertanya kepada pihak-pihak yang pernah bekerja sama dengan klien seperti tim desain.

3.3.3.2 Mencari dan Mengisi Konten *Social Media*

Untuk menghindari kesalahan pengisian konten, maka sebelum melakukan *posting-an*, baik itu di *Facebook* maupun di *Twitter*, dibuat *list* yang berisi hal-hal yang akan di-*posting* untuk satu minggu ke depan, apabila disetujui

maka, hal tersebut dapat di-posting di *Facebook* dan *Twitter*.

3.3.3.3 Mengelola *Social Media Feedback*

Untuk mengatasi pertanyaan-pertanyaan seputar produk maupun hal-hal yang berhubungan dengan perusahaan, akan langsung ditanyakan kepada Bapak Prasetio. Kemudian, Bapak Prasetio akan menanyakannya kepada perwakilan dari pihak klien (*Gunnebo Indonesia* dan *Firman Indonesia*).

3.3.3.4 Membuat Konsep Quiz di *Social Media*

Dalam setiap membuat konsep *quiz*, terkadang terdapat ide yang tidak sesuai. Oleh karena itu, sebelum membuat suatu ide *quiz*, selalu didiskusikan terlebih dahulu dengan Bapak Prasetio, mengenai tujuan dari *quiz* tersebut, tema *quiz*, waktu pelaksanaan, sampai *budget* untuk hadiah.

EVENT ORGANIZING

3.3.3.5 Membuat syarat dan ketentuan “*Gunnebo Poster Design Competition*”

Dalam pembuatan syarat dan ketentuan lomba, perlu memahami mengenai aturan-aturan dalam pembuatan suatu desain. Poin-poin penting yang harus ditekankan dalam keikutsertaan lomba ini seperti hasil karya yang akan yang orisinalitas, tidak mengandung SARA, desain belum

pernah dipublikasikan, dan lain-lain juga harus diperhatikan.

3.3.3.6 Membuat Surat Kunjungan dan Surat Partisipasi

Surat kunjungan dan surat partisipasi ini ditujukan untuk pihak Universitas harus menggunakan bahasa formal. Dalam penggunaan bahasa, dibantu Bapak Dwi Helly, yang kompeten dalam bidang Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Selain itu, Bapak Prasetio membantu dalam pengisian konten surat. Jadi, surat yang dibuat diberikan terlebih dahulu kepada Bapak Dwi Helly dan Bapak Prasetio untuk dikoreksi.

3.3.3.7 Melakukan Kunjungan ke Universitas

Untuk mengatasi masalah waktu dan banyaknya pekerjaan di kantor, maka dibuatlah jadwal yang disesuaikan dengan kunjungan ke Universitas agar tidak mengganggu pekerjaan kantor.

3.3.3.8 Membuat Laporan Kunjungan ke Universitas

Laporan tidak bisa diselesaikan dengan segera karena sering terjadi keterlambatan pengiriman bukti foto poster "*Gunnebo Poster Design Competition*" dari pihak Universitas. Solusinya, kami menghubungi pihak Universitas untuk segera mengirimkan bukti foto bahwa poster sudah dipasang di majalah dinding (mading).