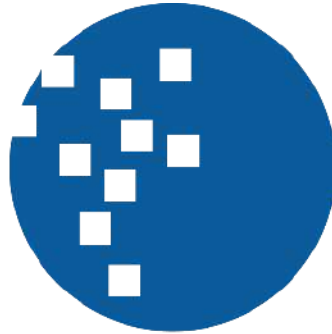


**KEGIATAN CONTENT PLANNER DI  
PT. BOOM JUARA EMAS (BOOM ESPORTS)**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

**Regita Putri Febrina**

**0000061517**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2025**

**KEGIATAN CONTENT PLANNER DI  
PT. BOOM JUARA EMAS (BOOM ESPORTS)**



**LAPORAN MAGANG**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.)

**Regita Putri Febrina**

**00000061517**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2025**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Regita Putri Febrina

Nomor Induk Mahasiswa : 00000061517

Program studi : Ilmu Komunikasi

Laporan Magang Penelitian dengan judul:

### **KEGIATAN CONTENT PLANNER DI PT. BOOM**

### **JUARA EMAS (BOOM ESPORTS)**

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 maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah MBKM *internship* yang telah saya tempuh

Tangerang, 6 Januari 2025



(Regita Putri Febrina)

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

### **KEGIATAN CONTENT PLANNER DI PT. BOOM JUARA EMAS (BOOM ESPORTS)**

Oleh

Nama : Regita Putri Febrina  
NIM : 00000061517  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Senin, 14 Januari 2025  
Pukul 10.00 s/d 11.00 dan dinyatakan  
LULUS  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

**Ketua Sidang**



**Dr. Indiwani Seto Wahjuwibowo, M.Si.**

NIDN 030803660

**Penguji**



**Azelia Faramita, S.Si., N.M.**

NIDN 0308128501

**Pembimbing**



**Dr. Indiwani Seto Wahjuwibowo, M.Si.**

NIDN 0308036601

**Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi**

**Cendera Rizky Anugrah Bangun S.Sos., M.Si.**

NIDN 0304078404

## HALAMAN PERSETUJUAN

Laporan Magang dengan judul

### **KEGIATAN CONTENT PLANNER DI PT. BOOM JUARA EMAS (BOOM ESPORTS)**

Oleh

Nama : Regita Putri Febrina  
NIM : 00000061517  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah disetujui untuk diajukan pada  
Sidang Ujian Magang Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 6 Januari 2025

Pembimbing



**Dr. Indiwanto Seto Wahjuwibowo, M.Si.**

**NIDN 0308036601**

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



**Cendera Rizky Anugrah Bangun S.Sos., M.Si.**

**NIDN 0304078404**

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Regita Putri Febrina

NIM : 00000061517

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 Non Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

### **KEGIATAN CONTENT PLANNER DI PT. BOOM JUARA EMAS (BOOM ESPORTS)**

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

Tangerang, 6 Januari 2025

Yang menyatakan,



(Regita Putri Febrina)

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Laporan Magang ini dengan judul: “Kegiatan Content Planner di PT. Boom Juara Emas (BOOM Esports)” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Jurusan Ilmu Komunikasi Pada Fakultas Komunikasi Strategis Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Andrey Andoko, M.Sc. selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara
2. Bapak Dr. Rismi Juliadi, S.T., M.Si., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ibu Cendera Rizky Anugrah Bangun S.Sos., M.Si., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Dr. Indiwani Seto Wahjuwibowo, M.Si. sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Kepada Perusahaan PT. Boom Juara Emas (Boom Esports) dan Gilang Ahmad Riva’i S.Kom., sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang.
6. Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

Semoga laporan magang ini dapat berguna dalam banyak hal, terlebih sebagai sumber pembelajaran bagi para pembaca, khususnya bagi sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 20 Agustus 2024



(Regita Putri Febrina)





# KEGIATAN CONTENT PLANNER DI PT. BOOM JUARA EMAS (BOOM ESPORTS)

(Regita Putri Febrina)

## ABSTRAK

PT. BOOM Juara Emas (BOOM Esports) adalah organisasi *esports* multinasional terkemuka di Indonesia yang mendukung pengembangan talenta berbakat dalam *game* kompetitif. Laporan ini merangkum pengalaman magang sebagai *Content Planner* dengan tugas utama meliputi *strategic planning*, serta *copywriting*, dan pengelolaan media sosial. Tujuan dari laporan kegiatan ini adalah untuk memberikan wawasan mendalam tentang strategi komunikasi digital, pembuatan konten kreatif, serta optimasi *engagement* audiens yang dilakukan pada platform media sosial BOOM Esports. Pelaksanaan *strategic planning* yang dilakukan meliputi merencanakan jadwal publikasi konten, *brainstorming* mengenai jenis konten yang akan diunggah, serta identifikasi tren dan segmentasi audiens agar dapat dikolaborasikan dengan strategi *social media marketing*. Beberapa kendala yang dihadapi meliputi kesulitan dalam mengikuti tren terkini, kurangnya *feedback* yang konstruktif, dan waktu terbatas untuk menghasilkan konten berkualitas. Solusi yang diterapkan termasuk pengalokasian waktu untuk riset tren, peningkatan kolaborasi tim, serta penggunaan alat bantu produksi konten. Pengalaman penulis selama magang ini diharapkan dapat memberikan pengalaman praktis yang signifikan sebagai *social media marketing*, membantu meningkatkan keterampilan teknis dan strategis dalam pengelolaan media sosial serta kontribusi positif terhadap *branding* dan *engagement* BOOM Esports.

**Kata Kunci:** Boom Esports, *Social Media Marketing*, *Content Planning*, Magang

***ACTIVITIES OF A CONTENT PLANNER AT  
PT. BOOM JUARA EMAS (BOOM ESPORTS)***

(Regita Putri Febrina)

***ABSTRACT (English)***

*PT. BOOM Juara Emas (BOOM Esports) is a leading multinational esports organization based in Indonesia that supports the development of talented individuals in competitive gaming. This report summarizes the internship experience as a Content Planner, with main responsibilities including strategic planning, copywriting, and social media management. The purpose of this activity report is to provide in-depth insights into digital communication strategies, creative content creation, and audience engagement optimization carried out on BOOM Esports' social media platforms. The implementation of strategic planning involved scheduling content publication, brainstorming content types to be uploaded, and identifying trends and audience segmentation to align with social media marketing strategies. Several challenges faced during the internship included difficulty keeping up with current trends, a lack of constructive feedback, and limited time to produce quality content. The solutions implemented included allocating time for trend research, enhancing team collaboration, and using content production tools. The author's experience during this internship is expected to provide valuable practical experience in social media marketing, help improve both technical and strategic skills in social media management, and contribute positively to the branding and engagement of BOOM Esports.*

***Keywords:*** *Boom Esports, Social Media Marketing, Content Planning, Internship*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT</b> .....	2
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	3
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	4
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	5
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	6
<b>ABSTRAK</b> .....	8
<b>ABSTRACT (English)</b> .....	9
<b>DAFTAR ISI</b> .....	10
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	11
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	12
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	13
<b>BAB I</b>	
<b>PENDAHULUAN</b> .....	14
1.1. Latar Belakang.....	14
1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	17
1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	18
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang.....	18
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	18
<b>BAB II</b>	
<b>GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN</b> .....	21
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	21
2.1.1 Visi Misi.....	22
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	22
<b>BAB III</b>	
<b>PELAKSANAAN KERJA MAGANG</b> .....	32
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	32
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang.....	33
3.2.1 Tugas Kerja Magang.....	34
3.2.2 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang.....	35
3.3 Kendala yang Ditemukan.....	42
3.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	43
<b>BAB IV</b>	
<b>SIMPULAN DAN SARAN</b> .....	44
4.1 Simpulan.....	44
4.2 Saran.....	45

**DAFTAR PUSTAKA.....47**  
**LAMPIRAN.....52**

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Tugas Kerja Content Planner.....34



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Boom Esports.....	23
Gambar 2.2 Logo Boom Esports.....	25
Gambar 2.3 Struktur Divisi Social Media.....	26
Gambar 3.1 Alur <i>Approval</i> Konten Divisi <i>Content Planner</i> .....	32
Gambar 3.2 Alur Kerja Pembuatan Konten <i>Still Image</i> .....	33
Gambar 3.3 Content Calendar.....	36
Gambar 3.4 Media Monitoring.....	38
Gambar 3.5 Brainstorming.....	39
Gambar 3.6 Copywriting.....	41
Gambar 3.7 Live Streaming.....	42

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM (MBKM 01).....	52
Lampiran B. Surat Pengantar Kerja Magang.....	53
Lampiran C. Kartu MBKM 02.....	54
Lampiran D. Daily Task MBKM 03.....	55
Lampiran E. Surat Penerimaan Magang.....	57
Lampiran F. Surat Verifikasi MBKM 04.....	58
Lampiran G. Surat Selesai Magang.....	59
Lampiran H. Counseling Meeting.....	60
Lampiran I. Pengecekan Hasil Turnitin .....	61
Lampiran J. Hasil Kerja Magang.....	64
Lampiran K. Curriculum Vitae.....	68