

**AKTIVITAS *COMMUNITY EVENT INTERN*
SCHOOL AMBASSADOR PADA RRQ MABAR**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MBKM

Victorina Mikha Natali Waworuntu Loekito

00000055197

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

2025

**AKTIVITAS COMMUNITY EVENT INTERN
SCHOOL AMBASSADOR PADA RRQ MABAR**



LAPORAN MBKM

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Victorina Mikha Natali Waworuntu Loekito

00000055197

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Victorina Mikha Natali Waworuntu Loekito

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055197

Program studi : Ilmu Komunikasi

Laporan MBKM Penelitian dengan judul:

AKTIVITAS *COMMUNITY EVENT* INTERN SCHOOL AMBASSADOR PADA RRQ MABAR

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 MBKM, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk laporan MBKM yang telah saya tempuh.

Tangerang, 2 Januari 2025



Victorina Mikha Natali Waworuntu Loekito

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**AKTIVITAS *COMMUNITY EVENT* INTERN SCHOOL AMBASSADOR
PADA RRQ MABAR**

Oleh

Nama : Victorina Mikha Natali Waworuntu Loekito
NIM : 00000055197
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Jumat, 10 Januari 2025
Pukul 13.00 s.d 14.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut

Ketua Sidang



Dr. Tangguh Okta Wibowo, S.Hum., M.A
NIDN 0320109004

Penguji



Ikhsan Mustafa Nur, S.E., M.Si.
NIDN 0305018604

Pembimbing



Dr. Tangguh Okta Wibowo, S.Hum., M.A
NIDN 0320109004

Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi



Digitally signed by Cendera
Rizky Anugrah Bangun
Date: 2025.02.02 19:10:27
+07'00'

Cendera Rizky Anugrah Bangun, S. Sos, M.Si
NIDN: 0304078404

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Victorina Mikha Natali Waworuntu Loekito

NIM : 00000055197

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Komunikasi

JenisKarya : Laporan MBKM

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 *COMMUNITY EVENT* INTERN SCHOOL AMBASSADOR PADA RRQ MABAR

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, 2 Januari 2025

Yang menyatakan,



Victorina Mikha Natali Waworuntu Loekito

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: **“AKTIVITAS *COMMUNITY EVENT INTERN SCHOOL AMBASSADOR PADA RRQ MABAR*”** dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Program Studi Komunikasi Strategis pada Fakultas Ilmu Komunikasi 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. Ir. 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 Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Dr. Tangguh Okta Wibowo, S.Hum., M.A., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Perusahaan PT. Qeon Interactive karena telah memberikan kesempatan magang selama 4 bulan.
6. Ibu Della Tasya Apella selaku *Community Event Officer* yang telah membimbing, membantu, menjadi *supervisor*, *advisor*, dan *mentor* selama proses pelaksanaan magang.
7. Seluruh tim RRQ MABAR Season 4 yang telah menjadi *coworker* yang edukatif dan inspiratif selama proses pelaksanaan magang.
8. Setiap peserta RRQ MABAR School Ambassador Season 4 yang telah memberikan pandangan baru bagi penulis selama proses pelaksanaan magang.

9. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan MBKM ini.
10. Pricilla Angel Wijaya yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan dorongan, bantuan, dan kepercayaan kepada penulis, sekaligus memberikan masukan yang membangun serta senantiasa hadir untuk mendampingi, mendengarkan keluhan kesah, membuka hati dan pikiran, dan memberikan dukungan moral maupun material yang sangat berarti bagi penulis sejak tahun 2023 hingga saat ini.

Semoga laporan magang ini dapat memberikan kontribusi positif dalam mengembangkan potensi dan prestasi pembaca, baik dalam bidang akademis maupun non-akademis, guna meraih masa depan yang gemilang serta memberikan manfaat yang signifikan bagi diri sendiri, keluarga, teman, dan masyarakat sekitar.

Tangerang, 2 Januari 2025



Victorina Mikha Natali Waworuntu Loekito

AKTIVITAS COMMUNITY EVENT INTERN SCHOOL AMBASSADOR PADA RRQ MABAR

Victorina Mikha Natali Waworuntu Loekito

ABSTRAK

Industri *e-sports* dan *game* di Indonesia mengalami pertumbuhan pesat, berkontribusi secara signifikan terhadap ekonomi kreatif nasional. PT. Qeon Interactive, sebagai salah satu pelopor industri ini, terus membangun ekosistem *e-sports* yang inovatif melalui berbagai program, termasuk *RRQ MABAR School Ambassador Season 4*. Program ini dirancang untuk mengembangkan komunitas *e-sports* di kalangan pelajar dengan memberikan wadah bagi mereka untuk berkompetisi, mengasah keterampilan komunikasi, serta membangun personal branding sebagai calon duta *e-sports*. Selama menjalani magang sebagai *community event intern*, penulis bertanggung jawab dalam berbagai aktivitas, termasuk perencanaan dan eksekusi acara, koordinasi peserta, *technical meeting*, wawancara, serta pengelolaan data dan laporan. Berbagai teori komunikasi diterapkan untuk memahami dinamika komunitas dalam acara ini. *Organizational communication theory* digunakan untuk memastikan alur komunikasi yang efektif antara tim internal dan eksternal. *Peers influence theory* membantu menganalisis pengaruh interaksi antar peserta terhadap keterlibatan mereka dalam program, sedangkan *social judgment theory* digunakan untuk memahami perubahan sikap peserta selama berlangsungnya kegiatan. Tantangan utama yang dihadapi dalam pelaksanaan magang ini meliputi keterbatasan sumber daya dan miskomunikasi antar tim maupun dengan vendor eksternal. Namun, hambatan tersebut dapat diatasi melalui strategi optimalisasi manajemen waktu, peningkatan koordinasi internal, serta penggunaan sistem komunikasi yang lebih terstruktur. Pengalaman ini tidak hanya memperdalam wawasan penulis mengenai industri *e-sports*, tetapi juga memberikan kesempatan untuk mengasah keterampilan praktis dalam manajemen acara, membangun jaringan profesional, serta berkontribusi dalam menciptakan komunitas *e-sports* yang lebih inklusif dan berkelanjutan.

Kata kunci: *Community Event*, Komunikasi Organisasi, *E-sports*, *RRQ MABAR*.

COMMUNITY EVENT ACTIVITIES AS INTERN SCHOOL AMBASSADOR AT RRQ MABAR

Victorina Mikha Natali Waworuntu Loekito

ABSTRACT

The e-sports and gaming industry in Indonesia has experienced rapid growth, making a significant contribution to the national creative economy. PT. Qeon Interactive, as a pioneer in this field, has created an inclusive and innovative e-sports ecosystem through the RRQ MABAR School Ambassador Season 4 program. During the internship as a Community Event Intern, the author had the opportunity to implement Organizational Communication Theory, Peers Influence Theory, and Social Judgment Theory in various activities such as technical meetings, participant coordination, and data evaluation. Organizational Communication Theory was used to manage communication flow between internal and external teams, while Peers Influence Theory was applied to analyze the impact of peer relationships on the dynamics of the event. Meanwhile, Social Judgment Theory helped understand how participants' attitudes shifted during their involvement in the program. Despite facing challenges such as limited resources and miscommunication, the author successfully overcame these obstacles through time management optimization and improved internal and external communication. This experience not only strengthened the author's understanding of the dynamics of the e-sports industry but also provided opportunities to build a professional network, sharpen practical skills, and contribute to the development of an innovative digital ecosystem.

Keywords: *Community Event, Organizational Communication, E-sports, RRQ MABAR.*

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 LAMPIRAN	XI
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 MAKSUD DAN TUJUAN KERJA MAGANG	5
1.2.1 MAKSUD KERJA MAGANG	5
1.2.2 TUJUAN KERJA MAGANG.....	5
1.3 WAKTU DAN PROSEDUR KERJA MAGANG.....	6
1.3.1 WAKTU KERJA MAGANG	6
1.3.2 PROSEDUR KERJA MAGANG	7
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	12
2.1 SEJARAH SINGKAT PT. QEON INTERACTIVE.....	12
2.1.1 <i>Visi dan Misi</i>	16
2.2 STRUKTUR ORGANISASI PERUSAHAAN	17
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	18
3.1 KEDUDUKAN DAN KOORDINASI.....	18
3.2 TUGAS DAN URAIAN KERJA MAGANG	18
3.2.1 TUGAS KERJA MAGANG	19
3.2.2 URAIAN PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....	21
A. TANTANGAN DAN KEGIATAN <i>ONLINE</i> DAN <i>OFFLINE</i>	22
B. PENCARIAN DAN SELEKSI KANDIDAT SERTA KOORDINASI DAN <i>TECHNICAL MEETING</i>	26
C. KOORDINASI DAN PENYUSUNAN DATA SERTA LAPORAN.....	30
3.3 KENDALA YANG DITEMUKAN.....	33
3.4 SOLUSI ATAS KENDALA YANG DITEMUKAN	34
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	36
4.1 SIMPULAN.....	36
4.2 SARAN	37
LAMPIRAN	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Final Show RRQ MABAR School Ambassador Season 3.....	15
Gambar 2.1 Logo PT. Qeon Interactive.....	24
Gambar 2.1 Logo Team RRQ.....	24
Gambar 2.1 Logo RRQ MABAR.....	24
Gambar 2.1 Logo RRQ MABAR E-sports Tournament.....	25
Gambar 2.1 Logo RRQ MABAR School Ambassador	25
Gambar 2.1 Logo RRQ MABAR Cosplay Contest.....	25
Gambar 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	27
Gambar 2.2 Struktur Team RRQ MABAR.....	27
Gambar 3.2 Lini Masa Praktik Kerja Magang.....	33
Gambar 3.2 Photoshoot Magazine RRQ MABAR School Ambassador Season 4.....	36
Gambar 3.2 <i>Pasca Videoshoot Tantangan</i> RRQ MABAR School Ambassador Season 4	37
Gambar 3.2 <i>Finalist Final Show</i> RRQ MABAR School Ambassador Season 4.....	38
Gambar 3.2 <i>Finalist Final Show</i> RRQ MABAR School Ambassador Season 4.....	38
Gambar 3.2 Technical Meeting Top 100 RRQ MABAR School Ambassador Season 4.....	44



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM - MBKM 01	43
Lampiran B. Kartu MBKM - MBKM 02.....	44
Lampiran C. Daily Task MBKM - MBKM 03	45
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM - MBKM 04.....	62
Lampiran E. Surat Penerimaan MBKM – LoA.....	63
Lampiran F. E-form Bimbingan Dosen Pembimbing.....	64
Lampiran G. Pengecekan Hasil Turnitin	65
Lampiran H. Curriculum Vitae (CV)	69

