

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama menjalani praktik kerja magang pada periode September hingga Desember 2024, penulis menempati posisi sebagai Community Event Intern yang merupakan bagian dari tim RRQ MABAR di bawah naungan PT. Qeon Interactive Indonesia. Dalam pelaksanaan tugasnya, penulis disupervisi langsung oleh Community Event Officer, Della Tasya Apella, serta mendapatkan pengawasan lapangan dari Direktur RRQ MABAR Team, Azis Hasibuan. Sebagai Community Event Intern, penulis bertanggung jawab untuk memonitor, mengelola, dan menganalisis data peserta RRQ MABAR School Ambassador Season 4, serta turut melaksanakan rangkaian kegiatan dalam program tersebut. Selain itu, penulis juga melakukan koordinasi dengan berbagai pihak ketiga yang terlibat dalam penyelenggaraan program ini. Data yang diperoleh selama pelaksanaan program digunakan untuk menyusun laporan mingguan yang disampaikan kepada Direktur dan Manajer Divisi sebagai bahan evaluasi dan dasar penyusunan strategi program baru, serta untuk menganalisis dampak program RRQ MABAR School Ambassador Season 4 terhadap perusahaan.

Selain berkontribusi dalam pelaksanaan setiap rangkaian acara dalam program RRQ MABAR School Ambassador Season 4, penulis juga berperan dalam merumuskan strategi tambahan serta mendukung dalam pelaksanaan implementasi kegiatan dalam program tersebut. Penjelasan lebih rinci mengenai tugas dan tanggung jawab yang telah dilaksanakan akan diuraikan pada poin-poin berikutnya.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama menjalani praktik kerja magang, penulis menerapkan berbagai konsep, pengetahuan, dan teori yang relevan dengan tugas yang dilaksanakan. Teori utama yang digunakan adalah Teori Komunikasi Organisasi, yang

diperkuat oleh penerapan teori lainnya seperti *Peers Influence Theory* (Teori Pengaruh Teman Sebaya). Selain itu, penulis juga mengadopsi *Social Judgement Theory* sebagai alat analisis untuk mengevaluasi bagaimana kegiatan online dan offline yang dilakukan berkontribusi terhadap pencapaian tujuan program RRQ MABAR School Ambassador Season 4.

3.2.1 Tugas Kerja Magang

Tugas yang dilaksanakan oleh penulis sebagai Community Event Intern dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori utama, yaitu sebagai berikut:

No	Kategori Tugas	Deskripsi Tugas
1	Scouting Kandidat	Melakukan pencarian dan perekrutan kandidat melalui media sosial dan komunikasi langsung.
2	Koordinasi dengan calon peserta	Melakukan komunikasi dan follow-up dengan ribuan peserta, termasuk sekolah dan OSIS.
3	Manajemen event	Mengelola tantangan dalam event, menyusun wawancara, serta membantu tim social media dan supervisor.

4	Pengembangan materi program	Membantu mencari mentor untuk kelas pelatihan, mencari venue, dan mengatur logistik.
---	-----------------------------	--

Tabel 3.2 Tugas Kerja Magang

Berikut merupakan lini masa aktivitas yang dilaksanakan oleh penulis saat menjalani praktik kerja magang selama empat bulan di PT. Qeon Interactive, dengan posisi sebagai Community Event Intern dalam program RRQ MABAR School Ambassador Season 4 :



No	Month Week	Keterangan Aktivitas	September					Oktober					November					Desember			
			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4
1	Analitik	Mengukur peningkatan atau penurunan <i>progress</i> di <i>google sheets</i> Big Data RRQ MABAR School Ambassador Season 4.																			
2	Strategi	Mencari kandidat untuk calon peserta RRQ MABAR School Ambassador Season 4 melalui media sosial pribadi atau melalui pihak sekolah (OSIS atau Guru).																			
		Menghubungi setiap calon peserta, guru, dan OSIS atas keberlanjutan posisi para kandidat dalam mengikuti rangkaian acara RRQ MABAR School Ambassador Season 4.																			
		<i>Follow up</i> 1 - 5 setiap kandidat mengenai konfirmasi dalam mengikuti rangkaian acara RRQ MABAR School Ambassador Season 4.																			
3	Implementasi	Mengadakan tantangan secara <i>online</i> dan <i>offline</i> sebanyak lima (5) kali, yaitu untuk penilaian masuk <i>Top 100</i> , para peserta <i>Top 100</i> , para peserta <i>Top 50</i> , para finalis <i>Top 20</i> secara <i>online</i> , para finalis <i>Top 20</i> secara langsung saat <i>Final Show</i> .																			
		Melakukan <i>Technical Meeting</i> setiap setelah pengumuman (selang 3 - 5 hari) ; setelah pendaftaran awal, <i>Top 100</i> , <i>Top 50</i> , dan <i>Top 20</i> .																			
		Menjadi <i>Person in Charge</i> (PIC) setiap <i>offline interview</i> , <i>photoshoot</i> dan <i>videoshoot</i> , dan kelas.																			
		Menjadi <i>crew backstage</i> saat <i>Final Show</i> RRQ MABAR School Ambassador Season 4 yang tugasnya mencakup 3 hal, yaitu menjadi <i>Person in Charge</i> (PIC) para finalis <i>Top 20</i> , menjadi <i>Person in Charge</i> (PIC) <i>team make-up</i> , <i>hair-stylist</i> , and <i>wardrobe</i> , serta <i>runner crew backstage</i> .																			

Gambar 3.2 Lini Masa Praktik Kerja Magang

Sumber : Data Olahan Pemagang (2024)

Selama praktik kerja magang, penulis melaksanakan berbagai tugas yang berkaitan erat dengan teori dan konsep yang relevan dengan pekerjaan yang diemban. Berikut adalah penjabaran mengenai tugas-tugas penulis serta relevansinya dengan teori atau konsep yang digunakan dalam pelaksanaan magang.

3.2.2 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Program RRQ MABAR School Ambassador Season 4 merupakan inisiatif strategis yang dirancang oleh salah satu divisi PT. Qeon Interactive untuk meningkatkan visibilitas dan reputasi perusahaan, khususnya dalam memperkenalkan nilai dan peran penting seorang brand ambassador dalam mendukung perkembangan dunia e-sports. Program

ini bertujuan untuk mencetak individu-individu muda yang tidak hanya memiliki minat pada e-sports, tetapi juga mampu menjadi figur inspiratif di komunitasnya. Dengan melibatkan peserta dari berbagai sekolah, program ini menciptakan wadah yang mendekatkan perusahaan RRQ kepada masyarakat luas, terutama kelompok yang masih memiliki pemahaman terbatas mengenai potensi positif e-sports dan kontribusi seorang brand ambassador. Melalui serangkaian aktivitas, seperti tantangan kreatif, pengembangan personal branding, hingga final show yang melibatkan interaksi langsung dengan masyarakat, program ini efektif membangun citra positif perusahaan dan memperluas jangkauan pengaruhnya di kalangan generasi muda. Dengan demikian, RRQ MABAR School Ambassador Season 4 tidak hanya menjadi platform bagi peserta untuk berkembang, tetapi juga menjadi alat penting bagi PT. Qeon Interactive dalam memperkuat posisi RRQ sebagai pemimpin dalam industri e-sports di Indonesia.

A. Tantangan dan Kegiatan *Online* dan *Offline*

Generasi Z adalah individu yang cenderung merasa bebas dalam menentukan pilihan dan tindakan mereka. Berkaitan dengan *Social Judgement Theory* (SJT), teori ini menyatakan bahwa pesan yang diterima seseorang akan dimaknai berdasarkan keterlibatan ego, yang mencakup aspek kognitif dan mental. Generasi ini menunjukkan kemampuan adaptasi yang baik terhadap perubahan situasi, seperti pandemi Covid-19, dengan memanfaatkan berbagai sumber informasi, baik dari interaksi langsung, media massa, maupun usaha menjaga kesehatan mental melalui aktivitas alternatif (Muzni & Budiman, 2021). Relevansi teori ini dengan program RRQ MABAR School Ambassador Season 4 sangat signifikan karena generasi ini merupakan audiens utama program. Dengan pendekatan berbasis *Social Judgement Theory*, penulis dapat lebih memahami bagaimana Generasi Z memproses informasi dan menerima aktivitas yang dirancang dalam program.

Salah satu aspek penting dari pelaksanaan program ini adalah bagaimana peserta memandang dan merespons tantangan, baik secara online maupun offline. *Social Judgement Theory* memberikan kerangka untuk menganalisis persepsi peserta terhadap setiap tahap tantangan. Dalam hal ini, setiap individu memiliki wilayah penerimaan (*latitude of acceptance*), penolakan (*latitude of rejection*), dan non-komitmen (*latitude of non-commitment*) terhadap pesan atau aktivitas tertentu. Tantangan yang dirancang oleh penulis bertujuan menciptakan pengalaman menarik dan bermakna, sehingga peserta dapat melihatnya sebagai peluang untuk menunjukkan kemampuan mereka. Memahami bagaimana Generasi Z memproses tantangan ini memungkinkan penulis mengukur sejauh mana aktivitas tersebut memperkuat keterlibatan mereka dalam program.

Selain itu, kegiatan offline seperti wawancara, *photoshoot*, *videoshoot*, dan kelas pengembangan diri juga relevan dianalisis menggunakan teori ini. Aktivitas tersebut memengaruhi persepsi peserta terhadap profesionalisme dan nilai yang diusung oleh program. Misalnya, wawancara memberi kesempatan peserta untuk berbagi pandangan mereka, yang dapat memperkuat keyakinan mereka terhadap manfaat program. Kelas pengembangan diri dirancang untuk memperluas wawasan peserta tentang branding dan pengembangan personal. Dengan *Social Judgement Theory*, penulis dapat mengevaluasi sejauh mana kegiatan ini sesuai dengan harapan peserta, sekaligus mendukung tujuan program untuk menciptakan *Brand Ambassador* yang berkualitas. Berikut salah satu contoh hasil *photoshoot* pemenang dari RRQ MABAR School Ambassador Season 4.



Gambar 3.2 Photoshoot Magazine RRQ MABAR School Ambassador Season 4
Sumber : PT. Qeon Interactive (2024)



Gambar 3.2 Pasca Videoshoot Tantangan RRQ MABAR School Ambassador
Season 4
Sumber : PT. Qeon Interactive (2024)

Pada puncak acara, yaitu *Final Show*, interaksi antara finalis, kru, dan penulis menjadi momen penting dalam membentuk persepsi peserta terhadap keseluruhan program. Sebagai bagian dari

kru *backstage*, penulis bertanggung jawab memastikan kelancaran acara, termasuk mendampingi finalis dan tim pendukung seperti *make-up artist* dan *wardrobe stylist*. Melalui *Social Judgement Theory*, dapat dianalisis bagaimana pengalaman langsung ini memengaruhi sikap peserta terhadap program. Pengalaman ini harus dikelola agar memperkuat pandangan positif peserta, menciptakan kesan mendalam, dan memastikan tujuan utama program tercapai, yaitu membangun brand RRQ sebagai pemimpin di dunia e-sports.



Gambar 3.2 *Finalist Final Show RRW MABAR School Ambassador Season 4*

Sumber : PT. Qeon Interactive (2024)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
UNUSANTARA S
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.2 *Finalist Final Show RRW MABAR School Ambassador Season 4*

Sumber : PT. Qeon Interactive (2024)

Dengan memahami preferensi Generasi Z dan menggunakan *Social Judgement Theory* sebagai alat analisis, program RRQ MABAR School Ambassador Season 4 dapat meningkatkan efektivitas kegiatan dan memperkuat citra RRQ di mata audiens. Evaluasi mendalam terhadap tantangan, kegiatan offline, dan interaksi langsung memungkinkan penulis mengidentifikasi elemen-elemen yang berhasil dalam meningkatkan keterlibatan peserta guna untuk mencetak *Brand Ambassador* berkualitas dan untuk memperkuat citra RRQ sebagai merek yang mendukung pengembangan komunitas e-sports di Indonesia.

B. Pencarian dan Seleksi Kandidat serta Koordinasi dan *Technical Meeting*

Melalui program ini, peserta diharapkan tidak hanya mengasah keterampilan dalam bidang e-sports, tetapi juga memahami pentingnya pengelolaan sumber daya, baik itu waktu, energi, maupun finansial. Oleh karena itu, program ini dapat dikaitkan dengan berbagai teori yang menjelaskan perilaku individu

dalam pengelolaan keuangan dan kebiasaan positif lainnya, termasuk *financial literacy*, *peer influence*, *self-control*, *religious belief*, dan *parental socialization*. Teori-teori ini relevan karena mereka tidak hanya menjelaskan perilaku individu dalam konteks keuangan, tetapi juga bagaimana lingkungan sosial dan faktor internal seseorang membentuk keputusan yang lebih bijak dan berkelanjutan, baik dalam pengelolaan keuangan pribadi maupun dalam bidang lain yang mendukung pengembangan diri.

Financial literacy atau literasi keuangan, yang mengacu pada pemahaman individu terhadap prinsip-prinsip keuangan, sangat relevan dengan program RRQ MABAR, terutama karena program ini menuntut peserta untuk dapat mengelola sumber daya, baik itu dalam bentuk uang, waktu, atau energi. Program ini mengajarkan para peserta pentingnya pengelolaan anggaran dalam penyelenggaraan acara, baik dalam skala individu maupun tim. Peserta yang memahami konsep dasar literasi keuangan akan lebih mudah mengelola uang yang didapatkan melalui program ini, baik dalam hal pembayaran hadiah, pembiayaan acara, atau penyusunan anggaran tim. Dalam hal ini, program RRQ MABAR dapat berfungsi sebagai platform pembelajaran untuk meningkatkan *financial literacy* peserta, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi kemampuan mereka untuk membuat keputusan yang lebih baik dalam pengelolaan keuangan pribadi, terutama dalam dunia yang berhubungan dengan industri e-sports. Jamal et al. (2016) menyatakan bahwa pemahaman yang kurang terhadap pengelolaan keuangan dapat menyebabkan masalah keuangan yang lebih besar di masa depan, yang mencerminkan pentingnya pengajaran literasi keuangan.

Di samping *financial literacy*, *peer influence* atau pengaruh teman sebaya juga memainkan peran yang sangat signifikan dalam konteks program RRQ MABAR. Sebagai program yang melibatkan banyak peserta yang berasal dari berbagai latar belakang, para peserta dapat saling mempengaruhi satu sama lain dalam berbagai aspek, termasuk pengelolaan sumber daya dan keuangan. Teman sebaya yang memiliki kesamaan tujuan atau yang sudah memiliki pengalaman dalam pengelolaan keuangan yang baik, dapat memberikan pengaruh positif kepada peserta lainnya. Dalam hal ini, *peer influence* dapat memotivasi peserta untuk mengelola anggaran atau tabungan mereka dengan lebih baik. Misalnya, dalam setting e-sports, seorang peserta yang berhasil mengelola pendapatannya dengan bijak mungkin akan memberikan contoh kepada peserta lainnya untuk melakukan hal yang sama. Thung et al. (2012) menyatakan bahwa perilaku kelompok maupun individu yang berbagi lingkungan yang sama dapat mempengaruhi perilaku mereka. Oleh karena itu, *peer influence* dapat memperkuat kebiasaan positif dan mempercepat pemahaman tentang pentingnya pengelolaan sumber daya secara efisien, yang tidak hanya berlaku dalam konteks keuangan tetapi juga dalam aspek lain yang berkaitan dengan pengembangan diri.

Selanjutnya, *self-control* atau pengendalian diri juga relevan dengan program RRQ MABAR. Dalam industri e-sports, baik di tingkat individu maupun tim, peserta harus mampu menahan godaan untuk membuat keputusan yang dapat merugikan tujuan jangka panjang mereka, seperti mengalokasikan waktu yang berlebihan untuk bermain tanpa memperhatikan aspek lain dari kehidupan mereka. Pengendalian diri yang baik juga berkaitan dengan pengelolaan keuangan, di mana peserta perlu dapat menahan diri

dari pengeluaran yang tidak penting atau memboroskan uang. Dengan demikian, program RRQ MABAR memberikan kesempatan bagi peserta untuk melatih *self-control* mereka, baik dalam hal pengelolaan waktu, sumber daya, maupun keuangan. Wang (2013) menyatakan bahwa pengendalian diri pada masa kanak-kanak dapat memprediksi kesuksesan di masa depan. Teori ini mengajarkan bahwa pengendalian diri yang baik dapat membawa hasil yang lebih baik dalam jangka panjang, termasuk dalam hal keberhasilan finansial dan pengembangan diri di dunia e-sports.

Religious belief atau keyakinan agama dapat mempengaruhi keputusan peserta dalam menjalani program ini. Ajaran agama yang mendorong pemeluknya untuk menghindari pemborosan, serta mengajarkan pengelolaan sumber daya dengan bijak, berpotensi membentuk sikap peserta dalam mengelola keuangan dan sumber daya lainnya. Dalam e-sports, di mana terkadang terjadi tekanan untuk menghabiskan uang untuk pembelian item atau aksesoris dalam permainan, keyakinan agama dapat menjadi pengingat bagi peserta untuk bertindak lebih bijak dalam membuat keputusan pembelian yang tidak perlu. Ariffin et al. (2017) menunjukkan bahwa ajaran agama seringkali mendorong seseorang untuk tidak membazir atau berhemat dalam penggunaan sumber daya.

Terakhir, *parental socialization* atau sosialisasi orang tua juga memegang peranan penting dalam pembentukan sikap peserta terhadap pengelolaan keuangan. Meskipun program RRQ MABAR lebih berfokus pada pengembangan keterampilan dalam dunia e-sports, sosialisasi yang diterima peserta sejak kecil tentang pentingnya menabung, mengelola uang, dan bertanggung jawab terhadap keuangan pribadi, berpotensi memengaruhi cara mereka mengelola sumber daya dalam konteks program. Orang tua yang mengajarkan pentingnya pengelolaan uang dengan bijak dapat

membentuk kebiasaan positif yang akan diikuti oleh peserta sepanjang hidup mereka. Brief (2012) menunjukkan bahwa orang tua berperan dalam mensosialisasikan tindakan menabung kepada anak-anak mereka, salah satunya dengan memberikan motivasi untuk menyisihkan sebagian dari uang saku untuk menabung.

Secara keseluruhan, program RRQ MABAR School Ambassador Season 4 tidak hanya berfokus pada pengembangan keterampilan dalam industri e-sports, tetapi juga memberikan peluang bagi peserta untuk belajar mengelola sumber daya dengan bijak. Faktor-faktor seperti *financial literacy*, *peer influence*, *self-control*, *religious belief*, dan *parental socialization* berperan penting dalam membentuk perilaku peserta dalam mengelola keuangan dan sumber daya lainnya. Dengan demikian, program ini tidak hanya mencetak individu yang ahli dalam e-sports, tetapi juga mencetak generasi muda yang lebih bijak dalam pengelolaan keuangan dan sumber daya mereka di masa depan.

C. Koordinasi dan Penyusunan Data serta Laporan

Teori informasi organisasi yang dikembangkan oleh Karl Weick memberikan pemahaman yang mendalam mengenai bagaimana organisasi terbentuk dan berfungsi melalui komunikasi yang terus menerus antar anggotanya. Dalam teori ini, Weick menekankan bahwa organisasi bukanlah sebuah struktur tetap yang terdiri dari posisi dan peran, melainkan sebuah proses dinamis yang disebut *organizing*, yang menggambarkan bagaimana organisasi terbentuk dan berkembang melalui aktivitas komunikasi. Konsep ini sangat relevan dalam konteks pelaksanaan berbagai tahapan dalam program RRQ MABAR School Ambassador Season 4, yang menunjukkan bagaimana komunikasi yang efektif dan berkelanjutan sangat penting dalam memastikan kesuksesan setiap langkah yang dijalankan.

Proses *organizing* yang dijelaskan oleh Weick terlihat jelas dalam koordinasi dan pelaksanaan *technical meeting* yang dilakukan selama program berlangsung. Setiap tahapan seleksi, seperti pendaftaran awal, Top 100, Top 50, hingga Top 20, membutuhkan komunikasi yang jelas dan terbuka antara semua pihak yang terlibat. Dalam hal ini, *technical meeting* berfungsi sebagai wadah untuk menyelaraskan tujuan dan memastikan bahwa informasi yang diperlukan dapat dipahami dengan baik oleh peserta serta pihak terkait lainnya. Komunikasi yang efektif dalam pertemuan ini menggambarkan bagaimana organisasi dibentuk melalui pertukaran informasi yang terjadi, yang pada akhirnya menghasilkan pemahaman bersama mengenai peran dan tanggung jawab setiap individu. Weick berpendapat bahwa organisasi, sebagai proses yang terjadi melalui interaksi, dapat berfungsi dengan baik ketika informasi yang relevan disampaikan dan diterima secara jelas, dan hal ini tercermin dalam bagaimana setiap pertemuan disusun untuk mencapai tujuan program yang lebih besar.



Gambar 3.2 Technical Meeting Top 100 RRQ MABAR School Ambassador Season 4

Sumber : PT. Qeon Interactive

Pentingnya pengelolaan dan penggunaan informasi yang tepat juga tercermin dalam penyusunan data dan laporan yang dilakukan oleh penulis. Mengumpulkan, menganalisis, dan menyampaikan data peserta yang telah diklasifikasikan ke dalam berbagai kategori merupakan aktivitas yang tidak hanya mengandalkan pengumpulan informasi, tetapi juga bagaimana informasi tersebut diproses dan digunakan untuk pengambilan keputusan. Dalam perspektif Teori Informasi Organisasi, proses ini dapat dipahami sebagai bagian dari aktivitas *organizing* yang menggambarkan bagaimana organisasi harus terus beradaptasi dengan informasi baru untuk mencapai tujuan bersama. Penulis, dengan mengelola data dan membuat laporan mingguan, turut berkontribusi dalam mengurangi ketidakpastian yang mungkin muncul selama program berlangsung. Hal ini selaras dengan pemikiran Weick yang menyatakan bahwa organisasi mengurangi ketidakpastian dengan cara menyesuaikan diri berdasarkan informasi yang ada di lingkungan mereka (Pace dan Faules, 2005:78-79). Dengan kata lain, laporan yang disusun berdasarkan data yang dianalisis secara cermat menjadi instrumen yang mendukung pengambilan keputusan yang lebih tepat dan strategis, serta memastikan bahwa organisasi dapat bertindak secara responsif terhadap perkembangan yang terjadi dalam setiap tahapan program.

Selanjutnya, koordinasi dengan pihak ketiga yang terlibat dalam penyelenggaraan program juga menunjukkan relevansi teori ini. Weick mengemukakan bahwa organisasi harus mengelola hubungan dengan pihak eksternal dan berinteraksi dengan mereka dalam rangka mempertahankan kelancaran proses komunikasi. Dalam hal ini, mitra eksternal seperti vendor, sponsor, atau mitra acara lainnya membutuhkan komunikasi yang efektif agar semua pihak memiliki pemahaman yang jelas mengenai peran dan tanggung jawab mereka dalam mendukung kesuksesan acara.

Interaksi antara pihak internal organisasi dan pihak eksternal inilah yang membentuk hubungan yang saling bertautan, sebagaimana dijelaskan oleh Pace dan Faules (2005:78-79), di mana perilaku anggota organisasi saling bergantung satu sama lain untuk menciptakan keselarasan yang diperlukan dalam mencapai tujuan bersama. Komunikasi yang berlangsung dengan baik antara organisasi dan pihak ketiga tidak hanya membantu menyusun strategi, tetapi juga memastikan bahwa segala sesuatunya berjalan sesuai rencana, mengurangi ketidakpastian, dan meningkatkan efektivitas pelaksanaan program.

Melalui ketiga aspek ini—koordinasi internal melalui *technical meeting*, pengelolaan data dan laporan, serta komunikasi dengan pihak ketiga—kita dapat melihat dengan jelas bagaimana teori informasi organisasi Karl Weick berperan penting dalam mendukung proses pengorganisasian yang dinamis dalam program RRQ MABAR School Ambassador Season 4. Proses *organizing* yang dijelaskan oleh Weick menggambarkan bagaimana informasi yang terus beredar di dalam organisasi membentuk struktur dan kegiatan yang diperlukan untuk mencapai tujuan. Organisasi, dalam pandangan ini, bukanlah sebuah entitas statis, tetapi sebuah entitas yang terus berkembang dan beradaptasi melalui pertukaran informasi yang konstan.

3.3 Kendala yang Ditemukan

Berikut ini Dalam pelaksanaan program magang sebagai *Community Event Intern*, beberapa kendala yang dihadapi mencerminkan kesenjangan antara teori yang dipelajari di perkuliahan dengan praktik yang diterapkan di dunia kerja. Kendala ini dapat dianalisis menggunakan konsep manajemen acara (*event management*) dan komunikasi organisasi (*organizational communication*), yang menjadi dasar dalam menjalankan peran *Community Event Intern* secara efektif.

1. Keterbatasan Sumber Daya dan Manajemen Waktu yang Tidak Optimal

Berdasarkan teori *event management*, keberhasilan suatu acara bergantung pada perencanaan yang matang, termasuk dalam pengelolaan sumber daya manusia dan waktu kerja (Bowdin et al., 2012). Namun, dalam praktiknya, jumlah personel yang terbatas pada tim *Community Event* menyebabkan beban kerja yang cukup tinggi, terutama dalam menyusun dan mempersiapkan proyek baru seperti pitching ke vendor. Idealnya, setiap tugas dalam perencanaan acara harus memiliki timeline yang jelas dan tim yang cukup untuk menjalankannya secara efisien. Namun, tingginya volume pekerjaan harian yang bersifat mendadak sering kali menghambat penyusunan strategi yang lebih terstruktur. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara konsep perencanaan ideal dan implementasi di lapangan, di mana banyak keputusan harus dibuat secara cepat dengan sumber daya yang terbatas.

2. Miskomunikasi dalam Koordinasi Internal dan Eksternal

Menurut teori *organizational communication* dari Karl Weick (1995), sebuah organisasi membutuhkan sistem komunikasi yang efektif untuk mengurangi ambiguitas dan meningkatkan efisiensi kerja. Dalam teori ini, komunikasi yang tidak terstruktur dapat menyebabkan ketidaksepahaman yang berujung pada kesalahan dalam implementasi program. Dalam praktiknya, tim *Community Event* sering mengalami miskomunikasi baik secara internal (antara *Community Event Officer* dan *intern* lainnya) maupun secara eksternal (dengan vendor dan mitra kerja). Salah satu penyebabnya adalah keterbatasan waktu yang mengurangi kesempatan untuk melakukan briefing secara mendalam sebelum setiap tahap proyek berjalan. Selain itu, adanya keterlambatan dalam merespons vendor serta kurangnya sistem komunikasi yang terdokumentasi dengan baik membuat koordinasi menjadi kurang efektif. Idealnya, penerapan sistem komunikasi yang lebih formal, seperti penggunaan platform manajemen proyek (misalnya *Trello* atau *Asana*), dapat membantu mengurangi miskomunikasi dan meningkatkan transparansi dalam koordinasi tugas.

3.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Untuk Dalam menghadapi kendala selama program magang sebagai *Community Event Intern*, solusi yang diusulkan harus berlandaskan pada teori manajemen acara (*event management*) dan komunikasi organisasi (*organizational communication*). Berikut adalah beberapa langkah yang dapat diterapkan untuk meningkatkan efektivitas kerja dan mengatasi kesenjangan antara teori dan praktik di lapangan:

1. Optimalisasi Manajemen Sumber Daya dan Waktu dengan Perencanaan yang Lebih Terstruktur

Untuk mengatasi keterbatasan sumber daya manusia dan waktu dalam menyusun serta mempersiapkan proyek baru seperti pitching ke vendor, diperlukan perencanaan yang lebih sistematis. Berdasarkan teori *event management*, manajemen waktu yang baik dapat dicapai dengan metode seperti *Critical Path Method (CPM)* atau *Gantt Chart* (Bowdin et al., 2012), yang memungkinkan pemetaan jadwal kerja secara lebih jelas.

Dalam praktiknya, solusi konkret yang dapat diterapkan adalah:

- **Membuat timeline kerja yang lebih spesifik** dengan menetapkan prioritas tugas harian dan mingguan. Hal ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan alat manajemen proyek seperti *Trello*, *Asana*, atau *ClickUp* untuk memantau kemajuan setiap tugas dan menghindari penumpukan pekerjaan.
- **Mengalokasikan sumber daya secara lebih efisien** dengan membagi tanggung jawab sesuai dengan keahlian masing-masing anggota tim, sehingga mengurangi beban kerja yang tidak merata.
- **Menghindari multitasking yang berlebihan** dengan menetapkan sesi kerja terfokus (*deep work*) untuk tugas yang membutuhkan konsentrasi tinggi, seperti pitching vendor, dibandingkan dengan sekadar menangani pekerjaan administratif yang bisa didelegasikan.

2. Peningkatan Efektivitas Komunikasi Internal dan Eksternal untuk

Mengurangi

Miskomunikasi

Berdasarkan teori komunikasi organisasi dari Karl Weick (1995), sistem komunikasi yang efektif membutuhkan keterbukaan informasi dan struktur koordinasi yang jelas untuk menghindari ambiguitas. Oleh karena itu, solusi berikut dapat diterapkan untuk meningkatkan komunikasi dalam tim *Community Event*:

- **Menerapkan sistem komunikasi yang lebih formal dan terdokumentasi**, seperti membuat *briefing document* atau *standard operating procedures (SOP)* sebelum proyek dimulai. Hal ini memastikan bahwa semua anggota tim memiliki pemahaman yang sama terkait tugas mereka.
- **Mengadakan briefing rutin secara berkala**, baik melalui pertemuan fisik maupun virtual, untuk memastikan setiap anggota tim memahami peran dan tanggung jawabnya. Platform seperti *Slack*, *Microsoft Teams*, atau *Google Meet* dapat digunakan untuk koordinasi harian agar komunikasi lebih terstruktur.
- **Menetapkan batas waktu yang lebih ketat untuk konfirmasi dari vendor**, dengan memberikan *reminder* berkala melalui email atau pesan instan agar tidak terjadi keterlambatan. Selain itu, membangun hubungan yang lebih baik dengan vendor melalui komunikasi yang lebih proaktif dapat membantu meningkatkan responsivitas mereka.
- **Mengembangkan mekanisme eskalasi masalah**, di mana setiap kendala komunikasi dapat segera disampaikan kepada atasan atau supervisor untuk mendapatkan solusi yang lebih cepat, sehingga tidak menghambat jalannya proyek.