

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara organisasi dan institusi dalam menyampaikan informasi kepada *audiens*. Transformasi digital tidak hanya mendorong perubahan pada penggunaan media komunikasi, tetapi juga memengaruhi strategi pemasaran yang diterapkan untuk menjangkau dan mempertahankan keterlibatan pengguna. Menurut Chaffey dan Ellis-Chadwick (2022), digital marketing merupakan pendekatan strategis yang memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan, mengomunikasikan dan memberikan nilai kepada *audiens* melalui berbagai saluran daring. Dalam konteks tersebut, konten digital menjadi salah satu instrumen utama yang berperan dalam membangun hubungan antara organisasi dan pengguna..

Salah satu elemen penting dalam digital marketing adalah digital *content creation*. Konten digital tidak lagi berfungsi hanya sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun interaksi, memberikan nilai tambah, serta menciptakan pengalaman yang relevan bagi pengguna. Global Media Journal (2023) menjelaskan bahwa konten yang dirancang berdasarkan kebutuhan dan minat audiens memiliki potensi yang lebih besar dalam meningkatkan partisipasi, keterlibatan dan loyalitas pengguna terhadap suatu *platform* digital. Oleh karena itu, organisasi perlu mengembangkan strategi konten yang mampu menjawab kebutuhan informasi pengguna sekaligus mendukung tujuan komunikasi yang ingin dicapai.

Agar konten yang dipublikasikan dapat ditemukan dengan mudah oleh pengguna, diperlukan penerapan *Search Engine Optimization* (SEO). SEO merupakan serangkaian teknik yang digunakan untuk meningkatkan visibilitas suatu situs web pada hasil pencarian organik mesin pencari (Berman & Katona, 2018). Melalui optimasi kata kunci, struktur konten dan kualitas informasi yang disajikan, SEO dapat membantu meningkatkan peluang suatu halaman web

memperoleh peringkat yang lebih baik pada hasil pencarian sehingga mampu menjangkau audiens yang lebih luas (Camossi et al., 2022). Selain itu, SEO juga berperan dalam membantu pengguna menemukan informasi yang relevan sesuai dengan kebutuhan pencarian mereka (Lewandowski & Schultheiß, 2022).



Gambar 1. 1 Key SEO Statistics

Sumber : <https://seoprofy.com/blog/seo-statistics/> (2026)

Sejalan dengan perkembangan tersebut, berbagai *platform* pembelajaran digital mulai memanfaatkan strategi konten berbasis SEO untuk meningkatkan jangkauan informasi sekaligus memperkuat keterlibatan komunitas pengguna. Salah satu *platform* yang menerapkan pendekatan tersebut adalah GAMELAB.ID, yaitu *platform* pembelajaran digital yang menyediakan berbagai program pelatihan dan pengembangan keterampilan berbasis industri bagi pelajar, mahasiswa, maupun masyarakat umum. Dalam upaya meningkatkan visibilitas informasi dan memperluas jangkauan audiens, GAMELAB.ID mengembangkan strategi *digital content creation* berbasis SEO melalui penyusunan artikel yang relevan dengan

kebutuhan pengguna, optimalisasi kata kunci, serta publikasi konten yang disesuaikan dengan tren pencarian digital. Namun demikian, implementasi strategi *digital content creation* berbasis *SEO* tidak terlepas dari berbagai tantangan, seperti persaingan konten yang semakin tinggi di mesin pencari, perubahan algoritma *platform* digital, serta kebutuhan untuk menghasilkan konten yang relevan dan konsisten bagi audiens. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana strategi pembuatan konten berbasis *SEO* dapat dioptimalkan untuk meningkatkan keterlibatan komunitas pada *platform* digital.

Meskipun demikian, implementasi strategi *digital content creation* berbasis *SEO* menghadapi berbagai tantangan, seperti tingginya persaingan konten di mesin pencari, perubahan algoritma digital yang dinamis, serta kebutuhan untuk menghasilkan konten yang berkualitas dan konsisten. Kondisi tersebut menuntut organisasi untuk tidak hanya berorientasi pada peningkatan trafik situs web, tetapi juga pada kemampuan membangun keterlibatan pengguna secara berkelanjutan. Dessart et al. (2016) menjelaskan bahwa *engagement* merupakan bentuk keterlibatan pengguna yang tercermin melalui aspek kognitif, emosional, dan perilaku ketika berinteraksi dengan suatu merek atau komunitas. Dalam lingkungan digital, keterlibatan tersebut dapat diwujudkan melalui aktivitas membaca konten, memberikan tanggapan, membagikan informasi, hingga berpartisipasi aktif dalam komunitas yang dibangun oleh *platform*.

Hubungan antara strategi konten digital dan *engagement* juga didukung oleh penelitian Kamyabi et al. (2025) yang menunjukkan bahwa strategi pemasaran digital yang didukung oleh konten yang relevan dan berorientasi pada kebutuhan pengguna mampu meningkatkan *customer engagement* serta memperkuat hubungan jangka panjang antara organisasi dan audiens. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Gozi et al. (2025) yang menyatakan bahwa penerapan *SEO* dan *content marketing* berkontribusi terhadap peningkatan *engagement* pengguna yang pada akhirnya mendukung penguatan kesadaran merek. Dengan demikian, keberhasilan strategi *SEO* tidak hanya diukur melalui peningkatan peringkat

pencarian atau jumlah kunjungan situs web, tetapi juga melalui kemampuannya dalam membangun *community engagement* yang berkelanjutan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis bagaimana strategi *digital content creation* berbasis *Search Engine Optimization* (SEO) yang diterapkan pada *platform* GAMELAB.ID berperan dalam meningkatkan *community engagement* pengguna. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai implementasi strategi konten digital berbasis SEO dalam membangun interaksi komunitas, sekaligus memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan strategi komunikasi dan pemasaran digital pada *platform* pembelajaran berbasis teknologi.

1.2. Maksud Dan Tujuan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang merupakan bagian dari proses pembelajaran yang dirancang untuk memberikan pengalaman praktis kepada mahasiswa dalam memahami penerapan ilmu yang telah dipelajari selama masa perkuliahan. Dalam konteks perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, berbagai organisasi dan perusahaan mulai mengoptimalkan strategi komunikasi digital sebagai sarana untuk menjangkau audiens secara lebih luas dan efektif. Salah satu pendekatan yang banyak digunakan dalam pengelolaan komunikasi digital adalah pemanfaatan *digital content creation* yang diintegrasikan dengan strategi *Search Engine Optimization (SEO)* guna meningkatkan visibilitas informasi pada mesin pencari sekaligus membangun keterlibatan audiens secara berkelanjutan. Oleh karena itu, kegiatan kerja magang menjadi sarana penting bagi mahasiswa untuk memahami secara langsung bagaimana strategi pembuatan konten digital berbasis *SEO* diterapkan dalam praktik industri, khususnya dalam upaya meningkatkan *community engagement* pada suatu *platform* digital.

Sejalan dengan latar belakang tersebut, penulis sebagai mahasiswa Program Studi Strategic Communication Universitas Multimedia Nusantara melaksanakan kegiatan kerja magang pada divisi yang berkaitan dengan pengelolaan konten digital di *platform* GAMELAB.ID. Pemilihan tempat dan bidang kerja tersebut didasarkan pada relevansi antara aktivitas kerja yang dilakukan dengan disiplin

ilmu komunikasi strategis, khususnya dalam bidang komunikasi pemasaran digital dan pengembangan konten digital berbasis *SEO*. Melalui kegiatan ini, penulis memperoleh kesempatan untuk mempelajari secara langsung proses perencanaan, pembuatan, hingga evaluasi konten digital yang bertujuan untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan komunitas pengguna pada *platform* pembelajaran digital.

Adapun maksud dan tujuan dari pelaksanaan kerja magang ini adalah sebagai berikut.

1. Kegiatan kerja magang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa dalam menerapkan konsep dan teori yang telah dipelajari selama masa perkuliahan, khususnya yang berkaitan dengan komunikasi strategis, pemasaran digital, serta pengelolaan konten digital. Melalui keterlibatan dalam proses pembuatan dan pengelolaan konten berbasis *SEO* pada *platform* GAMELAB.ID, mahasiswa dapat memahami bagaimana strategi komunikasi digital dirancang untuk meningkatkan jangkauan informasi dan visibilitas *platform* di mesin pencari.
2. Melalui kegiatan kerja magang, mahasiswa memperoleh pengalaman langsung dalam memahami proses kerja yang berlangsung dalam suatu organisasi yang bergerak di bidang teknologi dan pendidikan digital. Pengalaman tersebut meliputi proses perencanaan konten, produksi konten digital, serta pengelolaan informasi yang ditujukan untuk audiens yang berasal dari kalangan pelajar, mahasiswa maupun masyarakat umum.
3. Tujuan lain dari kegiatan kerja magang ini adalah untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam bidang pembuatan konten digital yang efektif dan relevan dengan kebutuhan *audiens*. Selain itu, mahasiswa juga mempelajari berbagai teknik optimasi konten berbasis *SEO*, seperti riset kata kunci, penyusunan struktur konten yang ramah mesin pencari, serta pengelolaan konten yang mampu meningkatkan visibilitas *platform* pada hasil pencarian.
4. Kegiatan kerja magang juga bertujuan untuk melatih mahasiswa dalam melakukan evaluasi terhadap kinerja konten digital melalui berbagai

indikator analitik. Melalui proses tersebut, mahasiswa dapat memahami bagaimana performa konten diukur berdasarkan tingkat interaksi pengguna, jangkauan *audiens*, serta tingkat keterlibatan komunitas pada *platform* digital.

5. Dengan terlibat langsung dalam proses pengelolaan konten digital pada *platform* GAMELAB.ID, mahasiswa dapat memahami bagaimana konten yang dirancang secara strategis mampu mendorong interaksi, partisipasi serta keterlibatan pengguna dalam suatu komunitas digital. Hal ini memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai pentingnya strategi konten dalam membangun hubungan yang berkelanjutan antara *platform* dengan penggunanya.
6. Tujuan akhir dari pelaksanaan kerja magang adalah untuk mempersiapkan mahasiswa agar lebih siap dalam menghadapi dunia kerja setelah menyelesaikan pendidikan. Melalui pengalaman yang diperoleh selama kegiatan magang, mahasiswa diharapkan memiliki pemahaman yang lebih komprehensif mengenai kebutuhan industri digital serta kompetensi yang diperlukan dalam bidang komunikasi strategis, pemasaran digital dan pengelolaan konten berbasis teknologi.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang merupakan bagian dari proses pembelajaran yang dirancang untuk memberikan pengalaman praktis kepada mahasiswa dalam memahami penerapan ilmu yang telah dipelajari selama masa perkuliahan. Kegiatan ini juga menjadi salah satu bentuk implementasi kompetensi akademik dalam menghadapi dinamika dunia kerja yang sesungguhnya. Dalam konteks Program Studi PJJ Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara, kegiatan kerja magang menjadi salah satu persyaratan akademik yang wajib dipenuhi oleh mahasiswa sebagai bagian dari proses pembelajaran berbasis praktik serta sebagai sarana untuk meningkatkan kesiapan mahasiswa dalam menghadapi tuntutan industri komunikasi dan pemasaran digital.

Dalam pelaksanaannya, penulis melaksanakan kegiatan kerja magang di *platform* pembelajaran digital GAMELAB.ID melalui program Gamelab Internship Program, dengan fokus kegiatan pada pengelolaan konten digital yang berkaitan dengan strategi *digital content creation* berbasis *Search Engine Optimization (SEO)*. Kegiatan kerja magang tersebut dilaksanakan selama kurang lebih empat bulan, yaitu dimulai pada tanggal 2 Maret 2026 hingga 19 Juni 2026. Selama periode tersebut, penulis menjalani aktivitas kerja magang dengan jadwal yang menyesuaikan dengan ketentuan operasional perusahaan serta ketentuan akademik yang telah ditetapkan oleh Universitas. Adapun total durasi kerja magang yang harus dipenuhi oleh mahasiswa adalah minimal 640 jam kerja, sesuai dengan ketentuan yang berlaku pada Program Studi PJJ Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.

Adapun informasi singkat terkait pelaksanaan magang dapat dilihat pada tabel berikut:

Nama Perusahaan	PT Educa Sisfomedia Indonesia
Unit Bisnis	Gamelab.ID
Supervisor (Trainer)	Dewaji Luhur Pamundi
Posisi	Digital Marketing Intern
Alamat Perusahaan	Jl. Kalisombo No. 18, Salatiga, Jawa Tengah, Indonesia, Kode Pos 50711
Periode Magang	2 Maret 2026 - 19 Juni 2026
Hari Kerja	Senin - Jumat
Jam Kerja	08.00 WIB – 17.00 WIB

Tabel 1. 1 Informasi Singkat Tempat Kegiatan Magang

Secara umum, kegiatan kerja magang dilaksanakan pada hari kerja, yaitu Senin hingga Jumat, dengan jam kerja yang disesuaikan dengan sistem operasional perusahaan. Dalam periode pelaksanaan magang tersebut, penulis terlibat dalam berbagai aktivitas yang berkaitan dengan pengelolaan konten digital dan strategi

pemasaran digital pada *platform* GAMELAB.ID. Aktivitas tersebut meliputi proses perencanaan konten digital, produksi konten berbasis *SEO*, optimalisasi konten pada *platform* digital, serta evaluasi performa konten yang bertujuan untuk meningkatkan *community engagement* pada *platform* tersebut.

Pada tahap awal pelaksanaan kerja magang, penulis mengikuti proses orientasi dan pengenalan lingkungan kerja yang bertujuan untuk memberikan pemahaman awal mengenai profil perusahaan, visi dan misi organisasi, serta berbagai layanan yang disediakan oleh GAMELAB.ID dalam bidang pengembangan keterampilan digital. Selain itu, pada tahap ini penulis juga diperkenalkan dengan struktur organisasi perusahaan, alur kerja tim, serta peran masing-masing divisi yang berkontribusi dalam mendukung kegiatan operasional perusahaan, khususnya pada bidang pengelolaan konten dan pemasaran digital.

Dalam proses orientasi tersebut, penulis juga mendapatkan arahan dari **pembimbing atau supervisor** yang bertanggung jawab dalam membimbing dan mengawasi pelaksanaan kegiatan kerja magang. Pada tahap ini, penulis memperoleh penjelasan mengenai standar operasional kerja, sistem koordinasi dalam tim, serta berbagai perangkat dan *platform* digital yang digunakan dalam aktivitas pengelolaan konten digital. Pemahaman mengenai sistem kerja tersebut menjadi dasar bagi penulis untuk dapat beradaptasi dengan lingkungan kerja serta memahami mekanisme pelaksanaan strategi *digital content creation* yang diterapkan oleh perusahaan.

Setelah menyelesaikan tahap orientasi, penulis mulai terlibat secara aktif dalam berbagai kegiatan yang dilakukan oleh tim yang berkaitan dengan pengembangan dan pengelolaan konten digital pada *platform* GAMELAB.ID. Keterlibatan tersebut mencakup partisipasi dalam proses perencanaan strategi konten berbasis *SEO*, kegiatan diskusi tim, serta sesi brainstorming yang bertujuan untuk merancang konsep konten digital yang relevan dengan kebutuhan audiens. Selain itu, penulis juga berpartisipasi dalam proses pengembangan konten yang dirancang untuk meningkatkan visibilitas *platform* pada mesin pencari sekaligus mendorong keterlibatan komunitas pengguna.

Melalui rangkaian tahapan pelaksanaan kerja magang tersebut, penulis tidak hanya memperoleh pemahaman mengenai proses kerja dalam bidang digital marketing, tetapi juga mendapatkan pengalaman praktis dalam mengaplikasikan konsep *digital content creation* berbasis *SEO* sebagai bagian dari strategi komunikasi digital yang bertujuan untuk meningkatkan *community engagement* pada *platform* pembelajaran digital. Dengan demikian, kegiatan kerja magang ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kompetensi profesional penulis, sekaligus mempersiapkan penulis untuk menghadapi tantangan dunia kerja di bidang komunikasi strategis, pemasaran digital serta pengelolaan konten digital di era industri berbasis teknologi.