

Program Kerja Praktek *Social Media Manager* di Kawai Music Batam

Tony Wibowo¹, Wilson Tungli²

Universitas Internasional Batam

e-mail: tony.wibowo@uib.ac.id¹, 2031036.wilson@uib.edu²

Abstrak

Kawai Music School Batam merupakan sekolah sekaligus sebagai toko alat musik yang berlokasi di Ruko Permata Niaga Regency Blok BB No. 1-3, Baloi Indah, Kec. Lubuk Baja, Kota Batam, Kepulauan Riau. Dalam mempromosikan usahanya, Kawai Music School Batam menggunakan *social media*, seperti Instagram. Untuk mendesain konten sosial media, metode yang digunakan adalah metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*), sedangkan aplikasi yang dipakai adalah Canva dan Photoshop yang kemudian hasil dari konten diunggah ke Instagram. Saran untuk PkM selanjutnya, dapat memberikan konten yang berhubungan dengan pendidikan.

Abstract

Kawai Music School was the music school and music store that located at Ruko Permata Niaga Regency Blok BB No. 1-3, Baloi Indah, Kec. Lubuk Baja, Kota Batam, Kepulauan Riau. To promote the companies Kawai Music Batam using social media like Instagram. For the design the social media content the method used is MDLC (Multimedia Development Life Cycle), also the apps used are Canva and Photoshop that the result was uploaded at Instagram. The advice for next PkM to focus education content.

Keywords: *Instagram, Music, Education*

Pendahuluan

Kawai Music School Batam merupakan sekolah sekaligus sebagai toko alat musik yang berlokasi di kota Batam yang beralamat di Ruko Permata Niaga Regency Blok BB No. 1-3, Baloi Indah, Kec. Lubuk Baja, Kota Batam, Kepulauan Riau.

Dalam mempromosikan usahanya, Kawai Music School Batam menggunakan *social media*, seperti Instagram. Maka dari itu, pentingnya memaksimalkan sosial media agar Kawai Music School Batam dapat lebih dikenal dan menjangkau anak-anak di kota Batam. Pada proyek ini berisi tentang pembuatan konten sosial media yang bersifat edukasi, dimana akan diimplementasikan pada *platform* Instagram yang akan dilihat oleh calon murid maupun murid beserta orang-orang tua terkhususnya di kota Batam (Dwivedi et al., 2021) (Habibie et al., 2021).

Tujuan dari kegiatan magang ini adalah sebagai berikut:

1. Mendapatkan pengalaman bekerja di dunia industri khususnya di bidang multimedia.
2. Mendapatkan ilmu terkait *design*, videografi, maupun fotografi saat mengikuti kegiatan pembelajaran terjadwal di Kawai Music School.
3. Belajar berkolaborasi dalam membangun suatu proyek, serta meningkatkan *softskill* dalam hubungan antar sesama.
4. Menyelesaikan program Kerja Praktek dari UIB.

Masalah

Sebagai perusahaan yang ingin terus menjangkau anak-anak pada alat musik piano terutama di kota Batam, tentunya perlu memaksimalkan *platform* yang ada dipakai untuk mempromosikan usaha dari

Kawai Music School Batam melalui *social media*, seperti Instagram. Maka dari itu, sebagai perusahaan yang berkaitan erat dengan pendidikan, tentunya konten yang dibuat akan berkaitan dengan pengetahuan. Pentingnya menciptakan konten pada Instagram agar Kawai Music School Batam dapat lebih dikenal dan menjangkau anak-anak di kota Batam, karena Instagram merupakan salah satu media sosial yang populer hingga saat ini (Rahmayani & Nofrialdi, 2022).

Metode

Dalam melaksanakan proyek konten sosial media dari *Kawai Music School Batam*, penyusun akan menggunakan Photoshop dan Canva dalam mendesain konten sosial media selama periode 6 bulan. Metode yang digunakan adalah metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*).

MDLC adalah sebuah metode yang terdiri 6 tahap yaitu membuat konsep (*concept*), membuat desain (*design*), mengumpulkan materi (*material collection*), penyusunan (*assembly*), pengetesan (*testing*), dan pengedaran (*distribution*) (Dody Firmansyah et al., 2022) (Sabbihatul Mustaghfaroh et al., 2021).

1. Membuat Konsep (*Concept*)

Dalam membuat konsep, penulis melakukan *brainstorming* dengan cara membaca ide/konsep yang telah dipahami sebelumnya. Pada akhirnya dipilih ide mengenai sejarah musik. Tema ini akhirnya dipilih supaya anak-anak dan orang tua yang membaca konten dapat memahami konteks musik, sehingga juga diharapkan memengaruhi permainan murid secara positif.

2. Membuat Desain (*Design*)

Setelah penetapan konsep, langkah berikutnya adalah membuat desain dengan cara mencari referensi material dari Canva dan memilih material desain yang akan dipakai. Desain dan material dipilih dengan

tema warna merah putih yang serupa dengan warna logo Kawai Music School Batam, dengan variasi beberapa warna pada *slide* lainnya.

3. Mengumpulkan Materi (*Material Collection*)

Dalam tahap ini, penulis mencari materi yang berhubungan tentang sejarah musik dari berbagai sumber yang akan dipakai dalam isi materi konten. Material dari beberapa artikel yang memberikan penjabaran mengenai sejarah musik klasik dalam konteks musik barat.

4. Penyusunan (*Assembly*)

Setelah bahan dan materi terkumpul, maka disusunlah suatu konten yang akan diunggah nantinya. Aplikasi yang dipakai dalam desain adalah Canva, sedangkan materi yang dipakai bersumber dari *Classic FM* dan Ruang Guru.

5. Pengetesan (*Testing*)

Setelah konten selesai dibuat, konten diserahkan kepada kepala sekolah untuk pengetesan kelayakan konten sebelum diunggah dengan cara diberikan catatan atau masukan agar konten layak untuk diunggah. Yang menjadi titik utama pada pengetesan adalah revisi mengenai tata bahasa Indonesia yang baik dan benar, setelah ditata dengan baik kemudian konten masuk dalam tahap berikutnya.

6. Pengedaran (*Distribution*)

Konten yang telah layak uji, kemudian diunggah pada media sosial yang dimiliki Kawai Music School yang memiliki *username* Instagram berupa @kawaimusicbatam.

Pembahasan

Sampul ataupun halaman pertama dari konten ini berisi tentang judul beserta wajah dari *composer music* era klasik yang bernama Ludwig van Beethoven.



Gambar 1. Sketsa *Music Era* Halaman 1
Sumber: Dokumentasi Penulis (2022)

Halaman ke-2 konten berisikan tulisan-tulisan untuk mengajak pembaca untuk sama-sama masuk ke dalam isi konten. Isi materi yang ditekankan adalah sejarah musik klasik dari Eropa yang sering dipakai Kawai Music School dalam mengajar.



Gambar 2. Sketsa *Music Era* Halaman 2
Sumber: Dokumentasi Penulis (2022)

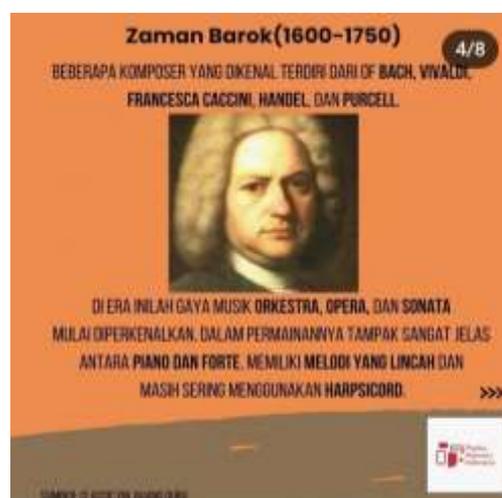
Pada halaman ketiga berisi penjabaran era musik klasik Eropa yang terdiri dari empat yaitu Barok, Klasik, Romantik, dan Modern. Foto yang diambil dari *Element photo* Canva.



Gambar 3. Sketsa *Music Era* Halaman 3
Sumber: Dokumentasi Penulis (2022)

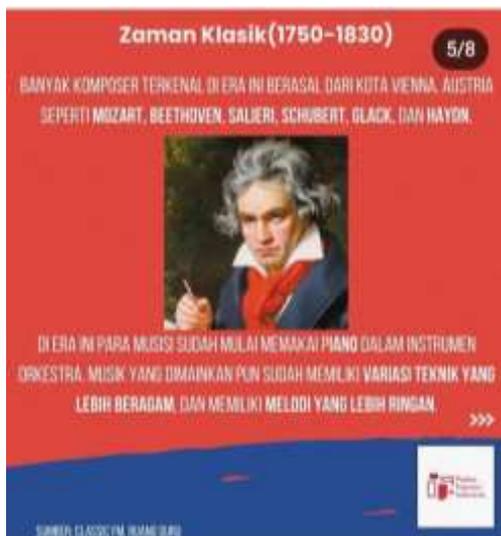
Penjelasan setiap era musik klasik secara garis besar berisi komposer yang terkenal pada eranya masing-masing beserta karakteristik musiknya. Foto yang dipakai adalah foto Johann Sebastian Bach, Ludwig van Beethoven, Frédéric Chopin, beserta John Williams.

Panel keempat dari konten sejarah musik yang berisi tentang musik zaman Barok. Secara garis besar, beberapa komposer pada zaman Barok adalah Bach, Vivaldi, Francesca Caccini, Handel, dan Purcell.



Gambar 4. Sketsa *Music Era* Halaman 4
Sumber: Dokumentasi Penulis (2022)

Gambar dibawah ini adalah panel kelima dari konten sejarah musik yang berisi tentang musik zaman klasik. Secara garis besar, beberapa komposer yang terkenal pada zaman ini adalah Mozart, Beethoven, Salieri, Schubert, dan Haydn.



Gambar 5. Sketsa *Music Era* Halaman 5
Sumber: Dokumentasi Penulis (2022)

Gambar dibawah ini adalah panel keenam dari konten sejarah musik yang berisi tentang musik zaman Romantik. Secara garis besar, beberapa komposer yang terkenal pada zaman ini adalah Chopin, Wagner, Brahm, dan Beethoven.



Gambar 6. Sketsa *Music Era* Halaman 6
Sumber: Dokumentasi Penulis (2022)

Gambar dibawah ini adalah panel ketujuh dari konten sejarah musik yang berisi tentang musik zaman Romantik. Pada era ini musik sudah berkembang sangat lebar, sehingga memiliki beragam genre seperti impresionisme, serialisme, maupun kontemporer.



Gambar 7. Sketsa *Music Era* Halaman 7
Sumber: Dokumentasi Penulis (2022)

Simpulan

Desain konten yang dibuat telah diunggah di akun resmi Kawai Music Batam pada bulan Oktober 2023 dan menuai *like* dan *comment* serta membawa variasi dalam laman Instagram Kawai Music Batam.



1. Mengemukakan rekomendasi untuk kegiatan PkM berikutnya.
2. Ucapan terimakasih kepada pihak yang telah membantu kegiatan PkM.

Daftar Pustaka

Dwivedi, Y. K., Ismagilova, E., Rana, N. P., & Raman, R. (2021). *Social Media Adoption, Usage And Impact*

- In Business-To-Business (B2B) Context: A State-Of-The-Art Literature Review. *Information Systems Frontiers*, 25, 971–993. <https://doi.org/10.1007/s10796-021-10106-y/Published>
- Rahmayani, O., & Nofrialdi, R. (2022). The Effect of Utilization of Social Media Instagram @Nanarfshop on Buying Interest of Fisipol Students University Ekasakti Padang. *Journal of Law, Politic and Humanities*, 2(2), 85–94. <https://doi.org/10.38035/jlph.v2i2>
- Dody Firmansyah, M., Gajah Mada, J., & Sei Ladi Batam, B. (2022). Perancangan dan Pengembangan Simulasi Gerak Hewan Jenis Equidae Menggunakan Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) pada Animasi 3D. *Journal of Information System and Technology*, 03(02), 252–256. <http://dx.doi.org/10.37253/joint.v3i2.6756>
- Habibie, F. H., Mustika, A., Ratnaningtyas, H., & Noveti, V. (2021). Promotion of Instagram and Purchase Intention: A Case of Beverage Business at Covid-19 Pandemic. *Tourism Research Journal*, 5(1), 78–96. <https://doi.org/10.30647/trj.v5i1.115>
- Sabbihatul Mustaghfaroh, K., Nonggala Putra, F., & Sekar Ajeng Ananingtyas, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan MDLC Interactive learning media development with MDLC for subject material and change in nature. *JACIS : Journal Automation Computer Information System*, 1(2), 100–109. <https://doi.org/10.47134/jacis.v1i2.22>