

**PENGARUH *ENGAGEMENT RATE* INSTAGRAM MOBILE  
LEGENDS: BANG BANG INDONESIA DENGAN  
METODOLOGI *CONTENT ANALYSIS***

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar**

**Sarjana Manajemen**



**SONIA WIJAYA**

**1171001005**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN  
FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS BAKRIE  
JAKARTA  
2023**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar

Nama : Sonia Wijaya

NIM : 1171001005

Tanda Tangan :

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Sonia Wijaya', written over a horizontal line.

Tanggal : 31 Agustus 2023

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas akhir ini diajukan oleh:

Nama : Sonia Wijaya

NIM : 1171001005

Program Studi : Manajemen

Fakultas : Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial

Judul Skripsi: PENGARUH ENGAGEMENT RATE INSTAGRAM MOBILE LEGENDS: BANG BANG INDONESIA DENGAN METODOLOGI CONTENT ANALYSIS

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Penguji dan diterima sebagai persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Manajemen pada Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial, Universitas Bakrie.

### DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Holila Hatta, S.Pd., M.M.



Penguji 1 : Dr. Jerry Heikal, ST, M.M.

( *Jheikal* )

Penguji 2 : Alfian Rezani Aziz, S.M, M.Sc.

(  )

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 31 Agustus 2023


## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil Alamin Puji syukur kami panjatkan ke-Hadirat Allah S.W.T. karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir berjudul "*PENGARUH ENGAGEMENT RATE INSTAGRAM MOBILE LEGENDS: BANG BANG INDONESIA DENGAN METODOLOGI CONTENT ANALYSIS*". Penyusunan Tugas Akhir ini tidak lepas dari berbagai hambatan dan kesulitan dari awal hingga akhir penyusunan. Oleh karena itu, dengan segala hormat, penulis mengungkapkan rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Ir. Sofia W. Alisjahbana, Ph.D selaku Rektor Universitas Bakrie.
2. Dr. Dudi Rudianto, SE, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial.
3. Muhammad Taufiq Amir, S.E., M.M., Ph.D selaku Ketua Program Studi Manajemen.
4. Holila Hatta, S.Pd.,MM selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah meluangkan waktu selama proses bimbingan.
5. Seluruh dosen pengajar di Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial, Universitas Bakrie.
6. Orang Tua tercinta yang telah banyak berkorban demi keberhasilan dalam proses penyelesaian Tugas Akhir.
7. Seluruh keluarga tersayang yang senantiasa mendo'akan dan memberikan semangat dalam proses penyelesaian Tugas Akhir.
8. Al'Amien, Irsyad, Asti, Dyah, Yara serta semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya pembuatan Tugas Akhir maupun dalam penyusunan Tugas Akhir yang tidak dapat disebutkan satu persatu

Semoga Allah SWT senantiasa membalas kebaikan dan memberikan keberkahan kepada kita semua. Penulis berharap Tugas Akhir ini dapat memberi informasi yang berguna dan bermanfaat bagi berbagai kalangan bidang pendidikan, khususnya bidang manajemen.

Jakarta, 31 Agustus 2023



Sonia Wijaya

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai civitas akademik Universitas Bakrie, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sonia Wijaya  
NIM : 1171001005  
Program Studi : Manajemen  
Fakultas : Ekonomi dan Ilmu Sosial.

Judul : PENGARUH ENGAGEMENT RATE INSTAGRAM MOBILE  
LEGENDS: BANG BANG INDONESIA DENGAN METODOLOGI CONTENT  
ANALYSIS

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bakrie **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:


### **PENGARUH ENGAGEMENT RATE INSTAGRAM MOBILE LEGENDS: BANG BANG INDONESIA DENGAN METODOLOGI CONTENT ANALYSIS**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Bakrie berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya sebagai penulis/pencipta dan pemilik Hak Cipta untuk kepentingan akademis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta  
Pada tanggal : 31 Agustus 2023

Jakarta, 31 Agustus 2023

  
Sonia Wijaya

**PENGARUH *ENGAGEMENT RATE* INSTAGRAM  
MOBILE LEGENDS: BANG BANG INDONESIA DENGAN  
METODOLOGI *CONTENT ANALYSIS***

Sonia Wijaya

---

**ABSTRAK**

Pada tahun 2017 Indonesia berada pada tingkat ke 16 dalam industri *game online* yang sudah terdaftar terbesar di dunia. Pada permainan secara *online* berjenis MOBA akan dimainkan secara membentuk sebuah tim yang akan berhadapan dengan lawan tim lainnya, masing-masing tim memiliki tujuan yang sama untuk menjadi juara di setiap *match* atau pertandingan. Dengan berkembangnya teknologi, strategi untuk meningkatkan kesadaran merek dapat dilakukan dengan lebih mudah melalui media sosial. Mobile Legends Bang Bang merupakan salah satu permainan yang meningkatkan kesadaran mereknya melalui media sosial, termasuk Instagram. Penelitian ini dilakukan dengan hipotesis testing *Kruskal Wallis*, dan menggunakan *Content Analysis* agar menemukan cara untuk mengoptimalkan *posting-an*, dengan melakukan pendekatan kualitatif *Engagement Rate* (ER) dengan acuan strategi *Post Format*, *Informational Content*, *Hashtag*, dan *Interactivity*. Hasil penelitian dari hasil uji menyatakan bahwa unggahan format *reels* dan jenis konten *local activity* memiliki dampak yang signifikan dan efektif dalam meningkatkan antusias jumlah *likes*, *comment*, *saves*, dan *share* terhadap media sosial @realmobilelegendsid di Instagram.

Kata kunci: *Content Analysis*, *Kruskal Wallis*, *Games*, MLBB.

**PENGARUH *ENGAGEMENT RATE* INSTAGRAM  
MOBILE LEGENDS: BANG BANG INDONESIA DENGAN  
METODOLOGI *CONTENT ANALYSIS***

Sonia Wijaya

---

***ABSTRACT***

*In 2017, Indonesia ranked 16th among the world's largest registered online gaming industries. MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) games are played online, where players form teams and compete against other teams with the shared goal of becoming champions in each match or game. With the advancement of technology, strategies to enhance brand awareness can be effectively implemented through social media platforms. Mobile Legends Bang Bang is a game that has successfully utilized social media, including Instagram, to increase its brand awareness. This research employed Kruskal Wallis hypothesis testing and Content Analysis to discover ways to optimize postings on Instagram. A qualitative approach focusing on Engagement Rate (ER) was utilized, considering strategies such as post format, informational content, hashtags, and interactivity. The research findings from the testing demonstrate that reel-format posts and local activity content significantly and effectively impact the engagement metrics, including likes, comments, saves, and shares, on the social media account @realmobilelegendsid on Instagram.*

*Keyword: Content Analysis, Kruskal Wallis, Games, MLBB.*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESEHAN</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>viii</b>
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Batasan Masalah .....	5
1.4 Tujuan Penelitian .....	6
1.5 Manfaat Penelitian .....	6
1.5.1 Manfaat Praktis.....	7
1.5.2 Manfaat Teoritis .....	7
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA</b>	<b>8</b>
2.1 Pemasaran .....	8
2.2 Brand.....	12
2.3 Ekuitas Merek .....	14
2.4 Kesadaran Merek .....	15
2.5 Media Sosial.....	17



2.5.1	Karakteristik Media Sosial .....	18
2.5.2	Macam-Macam Media Sosial.....	21
2.5.3	Manfaat Media Sosial.....	22
2.5.4	Pemasaran Media Sosial ( <i>Social Media Marketing</i> ) .....	26
2.6	<i>Online Engagement</i> .....	27
2.7	Customer Engagement .....	28
2.8	Engagement pada Media Sosial .....	29
2.9	Instagram.....	30

### **BAB 3. METODE PENELITIAN 38**

3.1	Jenis Penelitian.....	38
3.1.1	Content Analysis .....	38
3.1.2	Grounded Theory.....	39
3.2	Sampel dan Pengumpulan Data .....	41
3.3	Sumber Data Penelitian.....	41
3.4	Skema Coding .....	42
3.5	Hipotesis Testing (Kruskal Wallis).....	47

### **BAB 4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 50**

4.1	Informan.....	50
4.1.1	Karakteristik Informan .....	50
4.1.2	Hasil Wawancara.....	50
4.2	Demografi Variabel Penelitian .....	54
4.3	Analisis Deskriptif Variabel Penelitian.....	56
4.4	Uji Hipotesis .....	57
4.4.1	Hipotesis Perbedaan Rata-Rata Jumlah <i>Likes, Comments, Shares, dan Saves</i> Berdasarkan Jenis Post.....	57

4.4.2	Hipotesis Perbedaan Rata-Rata Jumlah <i>Likes</i> , <i>Comments</i> , <i>Shares</i> , dan <i>Saves</i> Berdasarkan <i>Highlight Category</i> .....	59
4.4.3	Hipotesis Perbedaan Rata-Rata Jumlah <i>Likes</i> , <i>Comments</i> , <i>Shares</i> , dan <i>Saves</i> Berdasarkan <i>Hashtag</i> .....	61
4.4.4	Hipotesis Perbedaan Rata-Rata Jumlah <i>Likes</i> , <i>Comments</i> , <i>Shares</i> , dan <i>Saves</i> Berdasarkan <i>Interactivity</i> .....	63
4.5	Pembahasan.....	65
4.5.1	Strategi Berdasarkan <i>Post Format</i> .....	65
4.5.2	Strategi Berdasarkan <i>Highlight Category</i> .....	66
4.5.3	Strategi berdasarkan <i>Hashtag</i> .....	67
4.5.4	Strategi berdasarkan <i>Interactivity</i> .....	68
<b>BAB 5.</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN</b>	<b>70</b>
5.1.	Kesimpulan .....	70
5.2.	Saran .....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		<b>73</b>