

SOW KOL Gamification Challenge

Prepared by **Krona**.

Campaign Goal: Meningkatkan jumlah install aplikasi Mobile

Konsep:

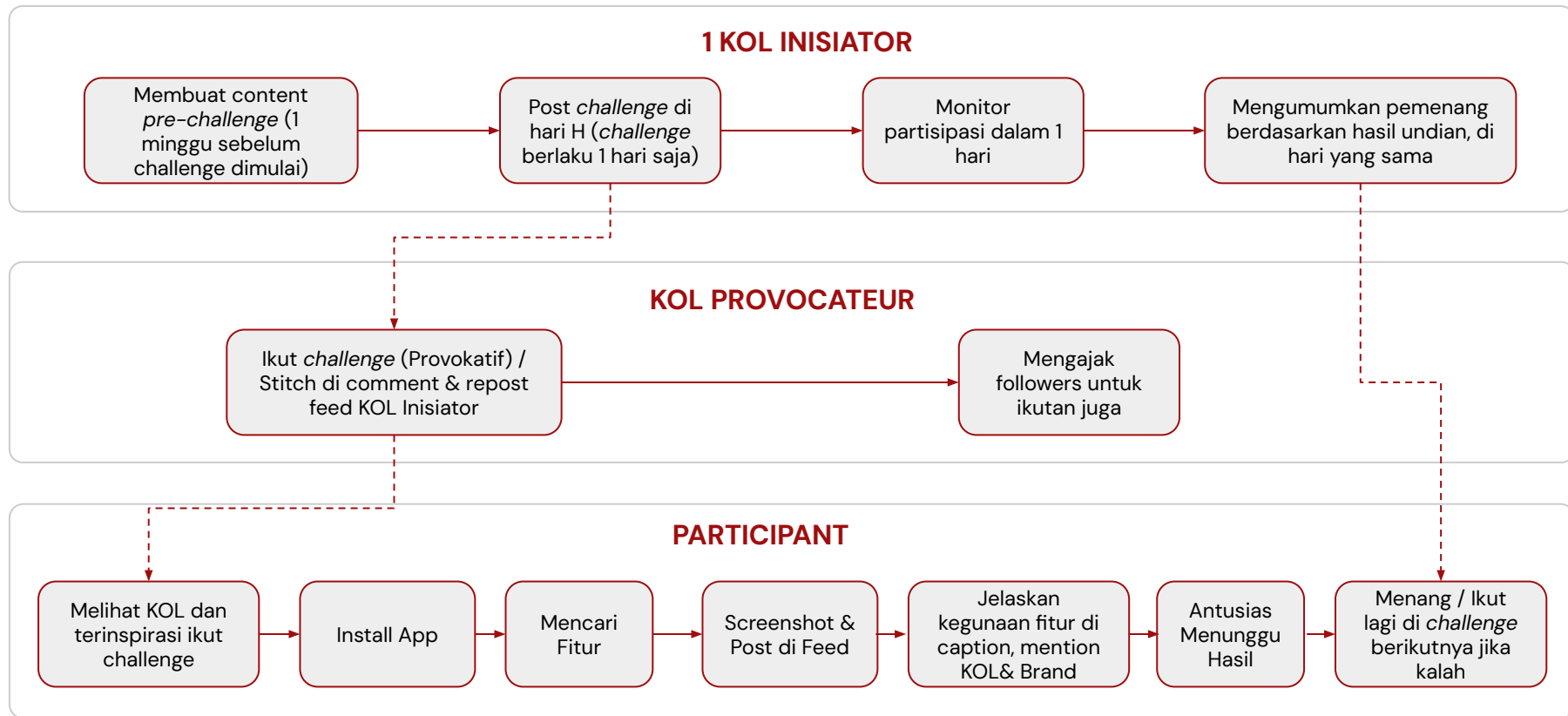
Sebuah program *challenge* mingguan yang dijalankan oleh satu orang KOL utama sebagai Inisiator, dan beberapa KOL pendukung yang berperan sebagai *provocateur*. Tantangan ini dirancang untuk meningkatkan jumlah instal aplikasi Mobile melalui aktivitas gamification seperti “*Find Features on a Mobile App*” dan pemberian hadiah yang menarik.

Jadwal pelaksanaan challenge:

- Dilaksanakan 2 kali dalam sebulan (1 *challenge* setiap dua minggu sekali). Direncanakan mulai Oktober.
- Setiap tantangan berlangsung selama 1 hari saja, didahului dengan postingan *pre-challenge* 1 minggu sebelum *challenge* dimulai.
- Pengumuman pemenang dilakukan pada hari yang sama

Overview Flow Gamification Challenge

Timeline: 4 Minggu (1 Challenge Per 2 Minggu) – Pengumuman di Hari yang Sama



Scope of Work – The Initiator

Pre Challenge – Berlaku setiap 1 minggu sebelum challenge dimulai

- Membuat turunan idea games tebak-tebakan dari big concept "*Find Features on a Mobile App*"
- **Membuat Pre Challenge Content**
 - Posting 1x carousel feed static image. Pre challenge content ini dibuat dari tim Agency, KOL hanya posting dan pinned content selama 1 bulan challenge berlangsung di Instagram KOL.
 - Posting story repost mirroring carousel feed static sebagai pengumuman program. H-1 sebelum challenge dimulai.

The Day Challenge – 1 Challenge Per Minggu – Pengumuman di Hari yang Sama

- Posting story reminder bahwa challenge akan dimulai pada jam sekian, diakhiri di jam sekian. (Dilakukan hanya dalam 1 hari)
- Post challenge with rules in series stories (1 post clue gamification, 2x encouraging story agar audiens ikut challenge sebelum waktu habis). Contoh format:
 - Instruksi: "Temukan fitur ini di Mobile App, screenshot, dan jelaskan manfaatnya"
 - Clue dalam bentuk emoji/gambar/teka-teki
 - Memberikan arahan jadwal pelaksanaan kapan dimulai dan ditutupnya *challenge*
 - Hashtag dan Tag KOL & Brand
- Memonitor partisipasi di kolom komentar/mention
- Melakukan seleksi pemenang berdasarkan undian
- Mengumumkan pemenang via story dan mengajak audiens agar tetap *stay-tuned* di challenge berikutnya di minggu depan

Post Challenge – Setelah campaign selama 1 bulan (4x challenge) telah selesai

- Membuat 1 Reels/video recap seluruh rangkaian challenge, menyampaikan dampak positif program (jumlah partisipan, dll) dan memberikan kesimpulan tentang pentingnya literasi investasi

Summary of Content Frequency for 2x Challenge (The Initiator) -> 1 Reels, 12 Story, 1 Carousel Feed Static, 2 Games Idea

	Qty/Week	Item	Totals/Month	Details
Challenge Initiation				
Membuat turunan idea games tebak-tebakan dari big concept "Find Feature on a Mobile App"	1	Games Idea	2	Contoh: Temukan fitur ini di Mobile App, screenshot, dan jelaskan manfaatnya. Clue bisa dalam bentuk emoji/gambar/teka-teki
SUBTOTAL (Idea Gamification)			2	
Pre Challenge Content – Challenge 1-2				
Pengumuman program, preview hadiah menarik, dan instruksi download	1	Carousel Feed Image Static	1	Pre challenge content ini dibuat dari tim Agency, KOL hanya posting dan pinned content selama 1 bulan challenge berlangsung di Instagram KOL
H-1 sebelum challenge dimulai. Story repost mirroring carousel feed static sebagai pengumuman program	1	Story	2	Hanya repost 1 konten feed static yang sama setiap kali challenge mau dimulai (2x sebulan)
SUBTOTAL (1 Carousel Feed content made by Agency & 2 Story Reposted from Feed)			3	
The Day Challenge – Challenge 1-2				
Remind challenge akan dimulai pada jam sekian di pagi hari H	1	Story	2	
Post challenge with rules in series stories (1 post clue gamification, 2x encouraging story agar audiens ikut challenge sebelum waktu habis)	3	Story	6	
Post pemenang dan ajakan stay tuned di next week challenge	1	Story	2	
SUBTOTAL (10 Story Video)			10	
Post Challenge (1 time only after the 2th challenge ends)				
Membuat Reels recap seluruh rangkaian challenge	1	Reels	1	
SUBTOTAL (Reels)			1	
TOTAL ITEM PER MONTH			16	1 Reels, 12 Story, 1 Carousel Feed Static, 2 Games Idea

Scope of Work – The Provocateur

Pre Challenge – Berlaku setiap 1 minggu sebelum challenge dimulai

- Memposting story tentang challenge yang akan datang dari KOL Inisiator
- Contoh content: "Siap-siap ikutan challenge-nya [@KOL Inisiator]! Gue yakin bakal menang nih!"

The Day Challenge – 1 challenge per 2 minggu – Pengumuman di hari yang sama

- Ikut berpartisipasi dalam challenge
- 1 Story Ikutan *Challenge*
 - Contoh: Gue sih gak mau dibilang kudet soal investasi, makanya langsung ikutan challenge-nya [@KOL Inisiator]! Yang katanya investor juga udah pada ikutan belum nih?

Post Challenge – Setiap 1 challenge selesai

- Buat reaction pengumuman di story. Contoh:
 - "Yah, nama gue belum keluar di undian challenge [@KOL Inisiator]! Tapi yang penting udah belajar fitur baru di Mobile App. Selamat buat pemenangnya!"

Mechanism Participation

Pre Challenge – Berlaku setiap 1 minggu sebelum challenge dimulai

- Melihat informasi challenge melalui feed/story KOL
- Mendapatkan informasi tentang hadiah
- Download dan install Mobile App dari App Store/Play Store
- Melakukan registrasi/login di aplikasi

The Day Challenge – 1 challenge per 2 minggu – Pengumuman di hari yang sama

- Membuka aplikasi Mobile App saat challenge dimulai
- Mencari fitur berdasarkan clue yang diberikan
- Mengambil screenshot fitur yang ditemukan
- Memposting di Instagram Story maupun Feed, dengan:
 - Melingkari fitur dan memposting screenshot di Instagram Feed partisipan
 - Menulis penjelasan singkat tentang manfaat fitur tersebut di caption
 - Mention KOL dan brand
 - Hastag yang ditentukan

Post Challenge – Setiap 1 challenge selesai

- Menunggu pengumuman pemenang di hari yang sama
- Jika menang akan dihubungi oleh tim melalui DM
- Jika tidak menang bersiap untuk challenge minggu berikutnya

Thank You!

Let's discuss!