



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sektor ekonomi kreatif telah berkembang pesat di Indonesia. Pada tahun 2017, sektor ini berkontribusi memberikan 990 triliun rupiah dan menyerap tenaga kerja sebesar 17,4 persen dan tahun 2019 memberikan PDB sebesar 1.041 triliun rupiah dan menyerap tenaga kerja sebesar 18.2 persen (Murti, 2019). Dengan meningkatnya pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia sudah pasti bisnis *event organizer* juga ikut meningkat.

PT Kwartet Vaganza Indonesia merupakan perusahaan yang bergerak di bidang *integrated communication agency* atau lebih dikenal dengan nama Friends Entertainment. Perusahaan *integrated communication agency* merupakan perusahaan yang melibatkan berbagai elemen promosi dan aktivitas *marketing* lainnya dalam berkomunikasi dengan klien (Fortuna, 2015). Bidang bisnis utama dari Friends Entertainment adalah jasa *event organizer*. Banyak klien-klien besar dari Friends Entertainment seperti Pertamina, JNE, ISS, Daikin, dan Indosat yang sudah mempercayai Friends Entertainment sebagai *event organizer* dari acara yang mereka selenggarakan. Teuku Zacky selaku *Chief Executive Office* (CEO) Friends Entertainment telah memiliki sertifikat MICE (*Meeting, Incentive, Convention, Exhibition*), sehingga Friends Entertainment memiliki nilai kompetitif dan pengakuan kompetensi di tingkat nasional dan internasional di bidang tersebut.

Friends Entertainment memiliki pengalaman sebagai kelima jenis *event organizer* yang telah disebutkan di atas, sehingga memiliki kredibilitas yang tinggi sebagai perusahaan yang menjalankan bisnis utamanya sebagai *event organizer*. Oleh karena itu, penulis memilih PT Kwartet Vaganza Indonesia atau Friends Entertainment sebagai tempat kerja magang karena penulis ingin mendapatkan banyak pengetahuan dan pengalaman di bidang *event planning* dan *event management*.

Penulis di tempatkan pada divisi *creative planner* dengan jabatan sebagai *account planner* pada saat melakukan praktik kerja magang di Friends Entertainment. Menurut Mackert (2012) *account planner* mempunyai peranan dalam merancang strategi komunikasi secara keseluruhan dan berkontribusi dalam eksekusi strategi tersebut. Peran *account planner* di Friends Entertainment sendiri adalah membuat proposal yang berisi tentang perencanaan *event* yang dibutuhkan klien untuk mencapai tujuannya. Penulis merasa ilmu yang didapatkan dari praktik magang ini akan penting bagi penulis karena perkembangan *event organizer* di Indonesia cukup pesat. Menurut Krisnanto (*ekonomi.bisnis.com*, 2019) industri *event organizer* memiliki pertumbuhan sekitar 15% hingga 20%, nilai industrinya sendiri sebesar Rp500 triliun.

Pada laporan ini penulis akan menjelaskan bagaimana aktivitas *account planner* di PT Kwartet Vaganza Indonesia atau Friends Entertainment. Penulis melakukan praktik kerja magang melakukan kegiatan magang selama kurang lebih 3 bulan yang di mulai dari 2 September 2019 hingga 22 November 2019. Pada saat praktik kerja magang, penulis dibimbing oleh *head of division creative planner* yaitu Rangga Yulianarko.

1.2 Tujuan Kerja Magang

Penulis melakukan praktik kerja magang sebagai syarat kelulusan dari mata kuliah magang atau *internship* yang diambil pada semester dua belas di Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Mendapatkan pengalaman dan pemahaman terhadap situasi di dunia kerja juga merupakan keuntungan yang didapatkan oleh penulis selama mengikuti praktik kerja magang khususnya di bidang *event*. Berikut tujuan dilakukannya praktik kerja magang:

1. Meningkatkan wawasan mengenai bidang *event* seperti *event planning* dan *event management* melalui departemen *creative planner* di Friends Entertainment.

2. Mengembangkan kemampuan dalam penyusunan proposal, penggunaan aplikasi *Power Point* untuk penyusunan proposal, dan kemampuan presentasi untuk *pitching* terkait dengan proyek *event*.
3. Meningkatkan kemampuan dalam disiplin diri terhadap waktu, kemampuan berkolaborasi di dalam tim, komunikasi interpersonal, dan kemampuan untuk menentukan prioritas.

1.3 Waktu dan Prosedur Kerja Magang

1.3.1 Waktu Kerja Magang

Praktik kerja magang dilakukan selama tiga bulan atau 60 hari kerja terhitung dari tanggal 2 September 2019 sampai dengan 22 November 2019. Mahasiswa magang diwajibkan mengikuti aturan dan prosedur yang berlaku di dalam perusahaan tersebut dengan mematuhi jam kerja masuk pada Senin sampai Jumat dan pada pukul 09.00 sampai dengan 17.00 WIB.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Untuk melaksanakan praktik kerja magang, penulis harus melakukan beberapa tahapan atau prosedur sesuai dengan ketentuan yang diberikan oleh pihak universitas, yaitu:

1. Mengajukan pembuatan surat pengantar kerja yang telah ditanda tangani oleh kaprodi, dan ditunjukkan kepada Friends Entertainment.
2. Mengajukan surat lamaran dan CV ke Friends Entertainment untuk melakukan praktik kerja magang selama 60 hari kerja disertai dengan surat pengantar dari Universitas Multimedia Nusantara.
3. Mendapat panggilan dari Friends Entertainment dan melakukan *interview*.

4. Meminta surat keterangan dari Friends Entertainment menandakan telah diterima sebagai mahasiswa magang yang ditujukan untuk Universitas Multimedia Nusantara.
5. Penulis memberikan surat tersebut kepada pihak BAAK dan meminta kepada kampus KM 3 sampai KM 7
6. Melengkapi kartu kerja magang dan formulir kehadiran masa magang berlangsung disertai dengan tanda tangan pembimbing lapangan.
7. Setelah periode magang selesai, mahasiswa berkoordinasi dengan pembimbing magang untuk membuat laporan magang.