

**AKTIVITAS CONTENT CREATOR DAN EVENT  
MANAGEMENT PADA PT ISIRUMA SENI INDONESIA**



**00000033152**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG  
2022**

**AKTIVITAS CONTENT CREATOR DAN EVENT  
MANAGEMENT PADA PT ISIRUMA SENI INDONESIA**



Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

**UMN**  
Nella Febrianti  
00000033152

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG**

**2022**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Nella Febrianti

Nomor Induk Mahasiswa : 00000033152

Program studi : Ilmu Komunikasi

Laporan magang dengan judul:

“Aktivitas *Content Creator* dan *Event Management* pada PT Isiruma Seni Indonesia”

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 20 Desember 2021



( Nella Febrianti )

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

Aktivitas *Content Creator* dan *Event Management* pada PT Isiruma Seni  
Indonesia

Oleh

Nama : Nella Febrianti  
NIM : 00000033152  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Kamis, 6 Januari 2022  
Pukul 09.00 s.d 10.00 dan dinyatakan  
**LULUS**  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang,

Dr. Rismi Juliadi, S.T., M.Si.

NIDN 0320077401

Penguji,

Vega Karina Andira Putri, S.Sos., M.Si.

NIDN 0307128703

Pembimbing,

Dr. Rismi Juliadi, S.T., M.Si.

NIDN 0320077401

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Inco Harry Perdana, S.I.Kom., M.Si.

NIDN 0308117706

## **HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nella Febrianti  
NIM : 00000033152  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Fakultas : Ilmu Komunikasi  
Jenis Karya : Laporan Magang

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

**“LAPORAN MAGANG AKTIVITAS CONTENT CREATOR DAN EVENT  
MANAGEMENT PADA PT ISIRUMA SENI Indonesia”**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Nonekslusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 20 Desember 2021

Yang menyatakan,



( Nella Febrianti )

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya panjatkan atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “Aktivitas *Content Creator* dan *Event Management* pada PT Isiruma Seni Indonesia” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Strata 1 Jurusan Ilmu Komunikasi Pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara. Dalam penyusunan laporan ini, Penulis banyak mendapatkan dukungan, motivasi, dan bimbingan terkait penyusunan laporan ini baik secara langsung maupun tidak langsung. Tanpa adanya penyemangat dari bebagai pihak, Penulis yakin bahwa tingkat kesulitan akan menyelesaikan laporan ini bertambah. Maka dari itu, pada kesempatan kali ini Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Inco Hary Perdana, S.I.Kom., M.Si., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dr. Rismi Juliadi, S.T., M.Si., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang Penulis.
5. Vega Karina Andira Putri, S.Sos., M.Si., selaku Pengudi pada saat Sidang Magang yang telah memberikan saran, masukan, dan tanggapan untuk laporan magang Penulis.
6. Keluarga Penulis yang telah membantu dan memberi dukungan, sehingga Penulis dapat menyelesaikan laporan magang Penulis.
7. Feronita CY, selaku Direktur PT Isiruma Seni Indonesia yang telah memberikan Penulis kesempatan untuk melakukan praktik kerja magang di Isiruma.
8. Andika Putra, selaku pembimbing dan supervisi Penulis dalam melakukan praktik kerja magang yang senantiasa membimbing Penulis dalam melakukan pekerjaan magang.

9. Seluruh anggota tim departemen *marketing communication* PT Isiruma Seni Indonesia (khususnya yang bekerja di *showroom*) yang telah membantu Penulis dengan baik dalam menjalankan praktik kerja magang.
10. Teman-teman seperjuangan, khususnya Anggre, Dhitya, Andryan, Asmi, dan SKZ yang turut memberi bantuan, dukungan secara fisik dan mental, motivasi sehingga Penulis dapat menyelesaikan praktik magang dan laporannya dengan baik.

Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun inspirasi bagi para pembaca. Laporan praktik magang ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu Penulis terbuka dengan segala kritik dan saran yang bersifat membangun.

Tangerang, 20 Desember 2021



( Nella Febranti )



# AKTIVITAS *CONTENT CREATOR* DAN *EVENT MANAGEMENT*

## PADA PT ISIRUMA SENI INDONESIA

Nella Febrianti

### ABSTRAK

Dalam lingkungan yang sangat kompetitif saat ini, Pemasaran Media Sosial menjadi salah satu alat pemasaran yang sangat penting karena kemampuannya untuk mencakup populasi yang besar. PT Isiruma Seni Indonesia yang bergerak di bidang furnitur ini turut memanfaatkan Pemasaran Media Sosial dalam mempromosikan produk-produknya. Metode yang digunakan ialah praktik kerja magang sebagai seorang pembuat konten dan pengelolaan acara. Hasil dari praktik kerja magang ini menunjukkan bahwa pentingnya membuat sebuah perencanaan sebelum mengunggah sebuah konten, ataupun melakukan sebuah acara. Kesimpulan yang didapat ialah seorang *content creator* dan *event management* memiliki peran yang cukup penting dalam melakukan kegiatan promosi, dengan cara pembuatan konten dan konsep acara yang akan dilakukan oleh sebuah *brand*. Pemilihan konsep dan konten juga perlu riset secara mendalam agar pesan promosi dapat tersampaikan dengan jelas. Selain itu, diperlukan sifat dan sikap positif seperti; kerjasama tim, inovatif, dan kreatif. Hal ini bertujuan guna keberhasilan praktik kerja magang.

**Kata kunci:** *content creator, event management, social media marketing*

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# *CONTENT CREATOR AND EVENT MANAGEMENT ACTIVITIES*

*AT PT ISIRUMA SENI INDONESIA*

Nella Febrianti

## **ABSTRACT**

*In today's highly competitive environment, Social Media Marketing is becoming one of the most important marketing tools due to its ability to cover a large population. PT Isiruma Seni Indonesia, which is engaged in the furniture sector, also utilizes Social Media Marketing in promoting its products. The method used is internship as a content creator and event management. The results of this internship show that it is important to make a plan before uploading content, or holding an event. The conclusion obtained that a Content Creator and Event Management have an important role in carrying out promotional activities, by creating content and concept events that will be carried out by a brand. The selection of concepts and content also requires in-depth research so that promotional messages can be conveyed clearly. In addition, positive traits and attitudes are needed, such as; teamwork, innovative, and creative. This is aimed at the success of the internship practice.*

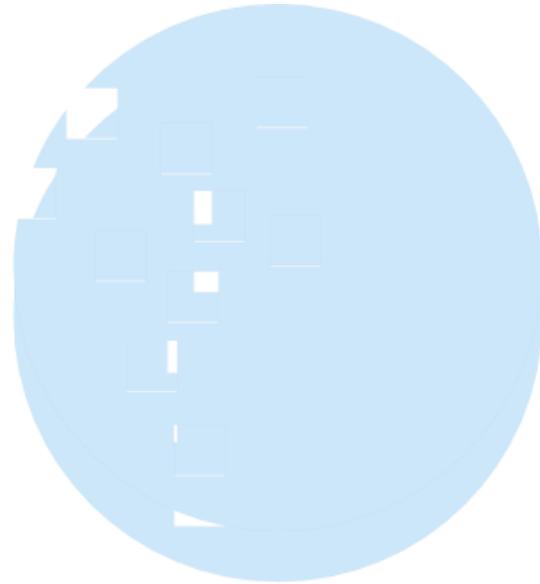
**Keyword:** content creator, event management, social media marketing

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRAK .....	vi
ABSTRACT .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang .....	3
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	3
<b>BAB II .....</b>	<b>5</b>
<b>GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....</b>	<b>5</b>
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan .....	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	7
2.3 Visi dan Misi Perusahaan.....	8
2.4 Ruang Lingkup Kerja Divisi .....	8
<b>BAB III.....</b>	<b>10</b>
<b>PELAKSANAAN KERJA MAGANG .....</b>	<b>10</b>
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	10
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang.....	10
3.2.1 Tugas yang Dilakukan.....	10
3.2.2 Uraian Kerja Magang .....	11
3.2.3 Kendala yang Ditemukan .....	21
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan .....	21
<b>BAB IV .....</b>	<b>22</b>
<b>SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>22</b>
4.1 Simpulan .....	22
4.2 Saran .....	23
3.3 Bagian Akhir.....	25

3.3.1 Daftar Pustaka .....	25
<b>LAMPIRAN A .....</b>	<b>26</b>
<b>LAMPIRAN B.....</b>	<b>51</b>



**UMN**  
UNIVERSITAS  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA  
NUSANTARA

## **DAFTAR GAMBAR**

### **BAB II**

Gambar 2. 1 Logo Memory Furniture .....	5
Gambar 2. 2 Logo Isiruma (1) .....	6
Gambar 2. 3 Logo Isiruma (2) .....	6
Gambar 2. 4 Ruko Isiruma.....	7
Gambar 2. 5 Bagan Struktur Perusahaan.....	8
Gambar 2. 6 Bagan Struktur Divisi Marketing .....	9

### **BAB III**

Gambar 3. 1 Timeline Tugas Magang .....	11
Gambar 3. 2 Content plan untuk IG Isiruma Official.....	12
Gambar 3. 3 Pembuatan Caption .....	14
Gambar 3. 4 Konten video Tik Tok .....	16
Gambar 3. 5 Live 10.10 .....	17
Gambar 3. 6 Pembuatan konsep acara.....	19
Gambar 3. 7 Listing detail produk .....	20
Gambar 3. 8 Grand Openinig Store Alam Sutera.....	20



## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1: KM-02 .....	26
Lampiran 2: KM-03 .....	28
Lampiran 3: KM-04 .....	29
Lampiran 4: KM-05 .....	38
Lampiran 5: KM-06 .....	41
Lampiran 6: KM-07 .....	42
Lampiran 7: Surat Penerimaan Magang .....	43
Lampiran 8: Surat Keterangan Selesai Magang.....	44
Lampiran 9: Form Konsultasi Magang.....	45
Lampiran 10: Turnitin Laporan Magang .....	47
Lampiran 11: CV Penulis .....	50
Lampiran 12: Desain konten story .....	52
Lampiran 13: Content planning untuk Instagram @isirumaofficial .....	53
Lampiran 14: Content planning untuk Instagram @isiruma.catalog.....	55
Lampiran 15: Pembuatan caption untuk Instagram @isirumaofficial .....	57
Lampiran 16: Pembuatan caption untuk Instagram @isiruma.catalog .....	58
Lampiran 17: Tim Sales dan Marketing Communication Isiruma .....	59
Lampiran 18: Grup Telegram .....	60
Lampiran 19: Live 11.11 dan Grand Opening Store .....	61

**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA