

**AKTIVITAS DIVISI MARKETING EVENT
SCIENTIA SQUARE PARK**



LAPORAN MAGANG

ZAHRA MUTIARA ADYSTI

00000048255

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

2023

**AKTIVITAS DIVISI MARKETING EVENT
SCIENTIA SQUARE PARK**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

ZAHRA MUTIARA ADYSTI

0000048255

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Zahra Mutiara Adysti

NIM : 00000048255

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Laporan Magang dengan Judul:

AKTIVITAS DIVISI MARKETING EVENT SCIENTIA SQUARE PARK

Merupakan hasil karya 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 karya ilmiah, saya bersedia menerima kensekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Laporan Magang yang telah sayang tempuh.

Tangerang, 14 Desember 2023



Zahra Mutiara Adysti

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
AKTIVITAS DIVISI MARKETING EVENT SCIENTIA SQUARE PARK

Oleh
Nama : Zahra Mutiara Adysti
NIM : 00000048255
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Senin, 18 Desember 2023
Pukul 16.00 s.d 17.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

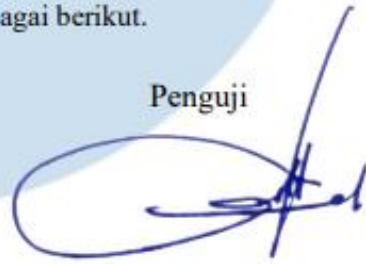
Ketua Sidang



Dian Nuranindya,
S.E., M.Si.
2023.12.25
22:51:53 +07'00'

Dian Nuranindya, M.Si.
NIDN 0314128502

Penguji



Theresia Lavietha Vivrie Lolita, M.I.Kom
NIDN 0327019001

Pembimbing



Dian
Nuranindya,
S.E., M.Si.
2023.12.25
22:52:21 +07'00'

Dian Nuranindya, M.Si.
NIDN 0314128502

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



Cendera Rizky
Anugrah Bangun
2023.12.27
10:50:29 +07'00'

Cendera Rizky Anugrah Bangun, S.Sos., M.Si.
NIDN 0304078404

Puji syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul **“Aktivitas Divisi Marketing Event Scientia Square Park”** dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan laporan magang ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan laporan magang ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ninok Leksono, M. A. Selaku rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Ir. Andrey Andoko, M Sc. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
3. Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dian Nuranindya, M.Si. Selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas selesainya laporan magang ini.
5. Pak Arie selaku supervisor yang telah meluangkan waktu dalam memberikan penilaian selama magang ini.
6. Ka Rangga, Ka Lula, Ka Michell, Ka Nando, Tim Marketing dan staff Scientia Square Park yang telah membantu, memberikan motivasi, dan pelajaran langsung saat magang.
7. Keluarga yang senantiasa memberikan dukungan baik moral maupun material.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Semoga laporan magang ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 14 Desember 2023



Zahra Mutiara Adysti



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

AKTIVITAS DIVISI MARKETING EVENT SCIENTIA SQUARE PARK

Zahra Mutiara Adysti

ABSTRAK

Pembuatan ide promosi menarik secara berkala dilakukan perusahaan untuk tetap bertahan di pasar yang sangat kompetitif saat ini. Pengalaman baik dalam menggunakan produk atau jasa menjadi salah satu cara mendapatkan perhatian serta ingatan konsumen, *event and experiences* menjadi salah satu teknik promosi yang digunakan, penerapannya dikelola oleh *Marketing Event*. *Event* dapat diartikan sebagai kegiatan profesional dalam rangka mengumpulkan khalayak dalam tujuan pemasaran. Berangkat dari situasi ini, penulis melaksanakan praktik kerja magang di Scientia Square Park bidang *Marketing Event* yang diharapkan dari adanya proses magang ini dapat menerapkan langkah-langkah pengelolaan suatu *event* secara langsung yakni, *research, design, planning, coordination, dan evaluation*. Tujuan kerja magang implementasi dari mata kuliah *Marketing Public Relations, Art Copywriting and Creative Strategy* dan *Special Event & Brand Activation* di Scientia Square Park. Pondasi yang kuat semasa perkuliahan menjadi acuan dalam menerapkan proses pengelolaan event yang dilakukan dalam upaya menjangkau target market dengan tepat.

Kata kunci: Pemasaran Acara, Pengalaman, Proses Pengelolaan Acara



EVENT MARKETING DIVISION ACTIVITIES

AT SCIENTIA SQUARE PARK

Zahra Mutiara Adysti

ABSTRACT

Some companies regularly create many promotional ideas to stay in the competitive market nowadays. Nice experience when use product or service is one of many ways to get consumer attention, event and experiences are promotional techniques that can be used by the company, managed by Marketing Event department. Events defined as professional activities I order to gather audiences for marketing purposes. Depart form this situation author do an internship at Scientia Square Park in the Event Marketing. This internship process hoped will be able to directly implement the event management process, research, design, planning, coordination, and evaluation. The aim of this internship to implement Marketing Public Relations, Art Copywriting and Creative Strategy, and Special Event & Brand Activation course at Scientia Square Park. That strong foundation of lectures becomes a reference in implementing the event management process to reach target market appropriately.

Keywords: *Event Marketing, Experiences, Event Management Process*

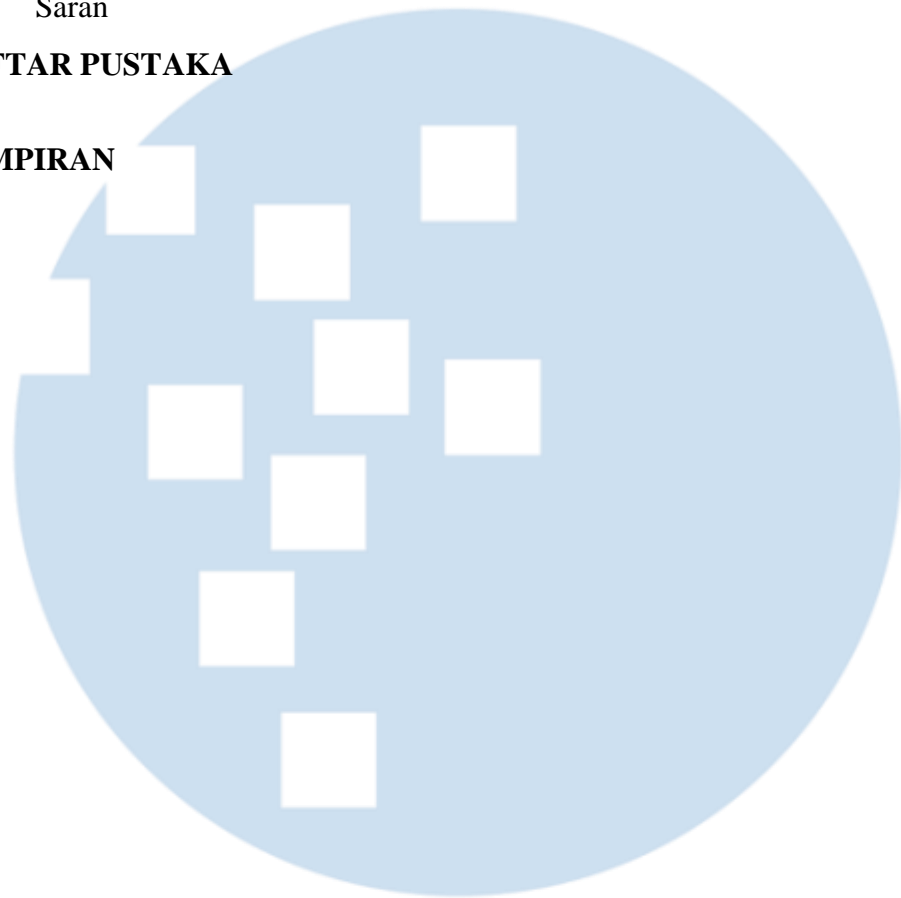
UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Pelaksanaan Kerja Magang	6
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	6
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang	6
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	6
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	8
2.1 Tentang Perusahaan	8
2.2 Visi Misi Perusahaan	9
2.3 Struktur Organisasi Perusahaan	10
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	15
3.1 Kedudukan dalam Kerja Magang	15
3.2 Tugas dan Uraian dalam Kerja Magang	16
3.2.1 Tugas Kerja Magang	16
3.2.2 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	18
3.2.3 Event Management Scientia Square Park	20
3.2.4 Kendala yang Ditemukan	30
3.2.5 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	30
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	32
4.1 Simpulan	32

4.2	Saran	33
	DAFTAR PUSTAKA	34
	LAMPIRAN	36



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tugas Kerja Magang	17
Tabel 3.2 <i>Timeline</i> Tugas Kerja Magang	18



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 BMX Weekend Party di BSD Xtreme Park	2
Gambar 1.2 Dokumentasi Pengunjung Jasmine Park	3
Gambar 1.3 Dokumentasi Event Grooming Time	3
Gambar 1.4 Picnic Senja	4
Gambar 2.1 Logo Scientia Square Park	8
Gambar 2.2 Struktur Divisi <i>Marketing</i> PT Lestari Mahadibya	12
Gambar 3.1 Tahapan Koordinasi <i>Event</i>	16
Gambra 3.2 <i>Timeline</i> Tugas Kerja Magang	18
Gambar 3.3 Tahapan Pengelolaan <i>Event</i>	20
Gambar 3.4 Tahapan <i>Research</i>	21
Gambar 3.5 Ide <i>Parktivity</i>	21
Gambar 3.6 <i>Inspo</i> Konsep Awal Saki	22
Gambar 3.7 <i>Prototype</i> Tahapan <i>Research</i>	24
Gambar 3.8 <i>Mockup Design</i> Pergola	24
Gambar 3.9 <i>Mockup Design</i> Bamboo Alley	25
Gambar 3.9 <i>Uchiwa Parktivity</i>	27
Gambar 3.10 Pengaturan Penempatan Saki	27
Gambar 3.11 Saki Fantasyland	28
Gambar 3.12 Penempatan Saki	29
Gambar 3.13 Totem <i>Uchiwa Parktivity</i>	30

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A – Surat Pengantar MBKM 01	36
Lampiran B – Kartu MBKM 02	37
Lampiran C – Daily Task MBKM 03	38
Lampiran D – Lembar Verifikasi Laporan Magang MBKM 04	62
Lampiran E – Form Bimbingan Magang	63
Lampiran F – Hasil Turnitin Laporan Magang	64
Lampiran G – Struktur Organisasi PT Summarecon Agung Tbk	65
Lampiran H – Struktur Organisasi PT Lestari Mahadibya	66
Lampiran I – <i>Folder Pekerjaan Marketing Event</i>	67
Lampiran J – Dokumentasi Survei Acara Battle of The Toys	68
Lampiran K – Dokumentasi Pengelolaan <i>Event</i>	69
Lampiran L – Dokumentasi Persiapan <i>Event</i> dan Konsep Tematik	71
Lampiran M – <i>Calendar Planning</i>	72
Lampiran N – CV Pemegang	75

U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA