

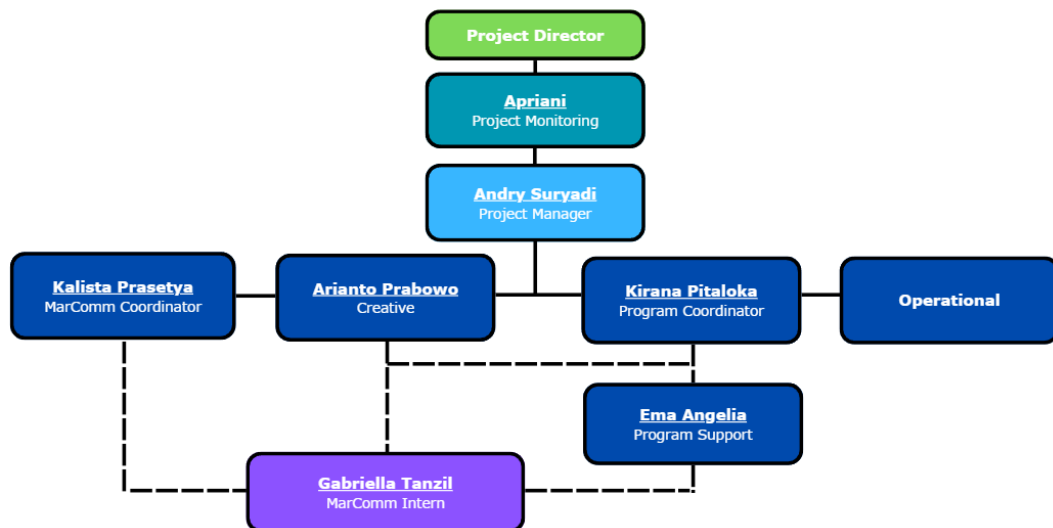
## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Sebagai mahasiswa magang di PT. Digital Inisiatif (Dyandra Promosindo) yang dilakukan selama 640 jam kerja atau 4,5 bulan (Februari – Juni), penulis bekerja sebagai Marketing Communication Intern di dalam divisi Activation. Dalam divisi Activation ini, tim di monitoring oleh Bu Apriani sebagai Project Monitoring, dan dibimbing langsung oleh Pak Andry Suryadi selaku Project Manager. Penulis diawasi dan dibimbing oleh Mentor sekaligus Supervisor yaitu Bu Kirana Pitaloka, Marketing Communication staff yaitu Bu Kalista Prasetya, dan Creative staff yaitu Bapak Arianto Prabowo.

Saat penulis bekerja sebagai karyawan magang, penulis bertanggung jawab atas beberapa tugas seperti mencari referensi design 3 dimensi dan membuat detail brief untuk keperluan konstruksi selama event, kemudian mencari referensi design 2 dimensi untuk keperluan produksi cetak, membuat layout presentasi untuk setiap pitching dari client, dan pekerjaan tambahan lainnya.



Gambar 3.1 Struktur Organisasi PT. Dyandra Promosindo

Sumber: Data pribadi penulis

Ketika penulis melakukan koordinasi dengan tim, penulis berkoordinasi langsung kepada Pak Arianto Prabowo dan Ibu Kalista Prasetya yang mengarahkan serta membimbing pekerjaan penulis sehari – hari selama penulis menjalankan kegiatan kerja magang. Koordinasi yang dilakukan ini dapat dilakukan secara langsung di kantor ataupun melalui pesan whatsapp, dan zoom meeting.

### 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Saat menjalani periode kerja magang sebagai *Marketing Communication* Intern dalam divisi Activation selama 4,5 bulan (Februari – Juni), tugas dan pekerjaan yang dilakukan oleh penulis dalam menyelesaikan berbagai tugas Marketing untuk keperluan event.

#### 3.2.1 Tugas Kerja Magang

Selama pelaksanaan kerja magang di PT. Digital Inisiatif (Dyandra Promosindo), penulis berperan dalam aktivitas *Marketing Communication* serta program yang dilaksanakan dalam event dan selama event berlangsung pada divisi Activation yang diuraikan dalam aktivitas praktik kerja magang berikut ini.

**Tabel 3.1 Tabel Aktivitas Praktik Kerja Magang Penulis**

Sumber: Diolah oleh penulis

No	Kegiatan	Tujuan	Koordinasi	Frekuensi	Output
1.	Membuat brief design 2 dimensi dan 3 dimensi	Untuk keperluan design secara konsep dan visual serta keperluan kontruksi dan produksi	Kalista Prasetya dan Arianto Prabowo	Tentatif	Design concept dan design key visual, gate, foyer, stage, FOH, totem, signage, VIP room
2.	Membuat layout	Untuk	Arianto	Tentatif	Deck presentasi

	dan design presentasi untuk calon <i>client</i>	mempresentasikan seluruh bahan presentasi yang telah dibuat dengan design layout yang sesuai	Prabowo		<i>event client</i>
3.	Membuat brief design Marketing Communication ATL dan BTL	Sebagai media pemasaran kepada masyarakat umum untuk meningkatkan awareness mengenai event yang akan diadakan	Kalista Prasetya	Bulan April hingga Mei	Design <i>invitation</i> , tiket, <i>flyer</i> , umbul-umbul, banner, signage, baliho, poster, <i>Instagram post</i> dan <i>story</i>
4.	Membuat brief dan storyboard multimedia LED, TV foyer, dan signage	Untuk diberikan kepada vendor multimedia yang nantinya ditayangkan pada LED selama event	Kalista PrasetyaEma Angelia	Akhir Maret hingga pertengahan April	Content multimedia pada LED, TV foyer, dan signage
5.	Membuat list checklist design pada spreadsheets	Untuk mendata keperluan design 2 dimensi dan 3 dimensi yang diperlukan dan sudah dibuat	Kalista Prasetya	Tentatif	Hasil akhir design dari pengerjaan design 2 dimensi dan 3 dimensi
6.	Memotong dan menempel sticker signage keperluan event	Untuk pemasangan signage sebagai petunjuk arah dan informasi tempat di dalam venue event	Kalista Prasetya	Saat event berlangsung (Maret dan April)	Signage yang digunakan sebagai nama tempat atau petunjuk arah di dalam venue, selama event berlangsung
7.	Mencari dan menghubungi	Untuk bernegosiasi mendapatkan	Kalista Prasetya	Tentatif	Belajar mencari vendor yang

	vendor merchandise serta participant kit	merchandise yang sesuai dengan konsep dan keinginan <i>client</i>			tepat dan sesuai dengan keinginan client baik dari jenisnya maupun harga.
8.	Mengurus pembagian merchandise, doorprize, dan participant kit saat event	Untuk memastikan distribusi merchandise, doorprize, dan participant kit nya sudah benar dan jumlah yang didapatkan oleh peserta sesuai	Kirana Pitaloka	Saat event berlangsung (Maret dan April)	Pembagian merchandise berjalan lancar dan semua peserta yang hadir mendapatkan participant kit sesuai kuota masing – masing, dan pemenang doorprize mendapatkan hadiah undiannya.
9.	Membuat MoM selama mengikuti rapat brief dan mingguan bersama <i>client</i>	Untuk melengkapi dan memenuhi kebutuhan sesuai kebutuhan dan permintaan <i>client</i>	Kirana Pitaloka	Tentatif	Menjadi brief atau panduan awal dalam membuat rencana kegiatan dari event yang di proposed.
10.	Tugas lainnya	Untuk membantu beberapa keperluan yang tidak dapat di handle oleh pihak yang bersangkutan	Kirana Pitaloka	Tentatif	Penulis mendapat pembelajaran dan pengetahuan diluar dari kegiatan

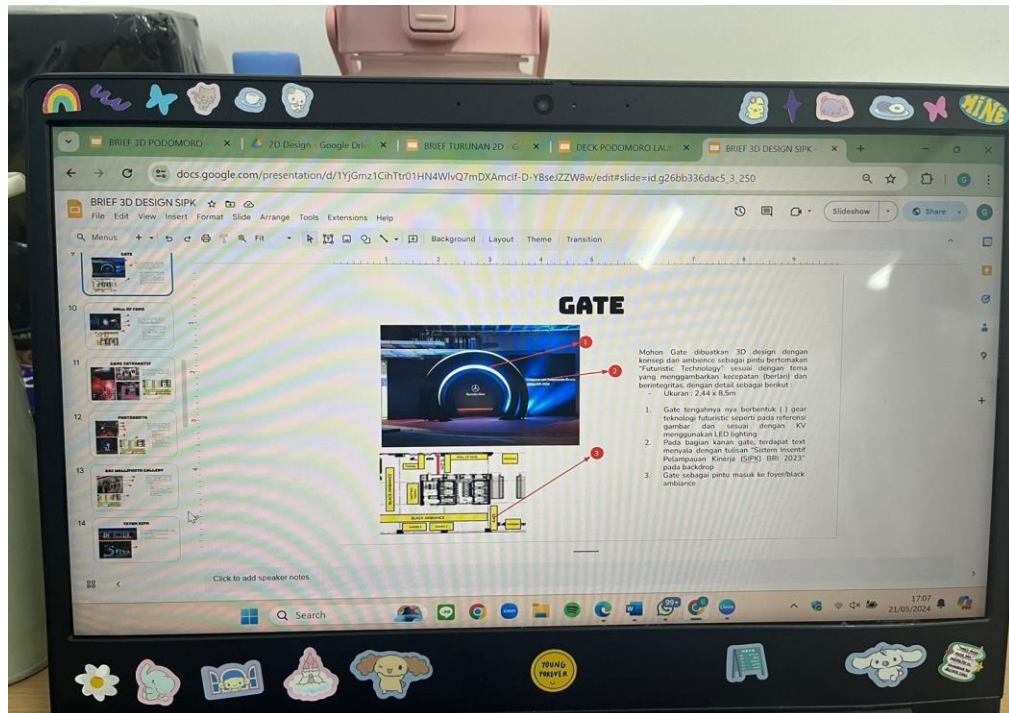
					Marketing dan mengetahui pekerjaan diluar divisi.
--	--	--	--	--	---

### 3.2.2 Uraian Kerja Magang

Selama pelaksanaan kerja magang di PT. Digital Inisiatif (Dyandra Promosindo), penulis berperan dalam aktivitas *Marketing Communication* serta program yang dilaksanakan dalam event dan selama event berlangsung pada divisi Activation yang diuraikan dalam aktivitas praktik kerja magang berikut ini.

#### 3.2.2.1 Membuat brief design 2 dimensi dan 3 dimensi

Saat hari pertama bekerja, penulis langsung diberikan tugas membuat brief 3 Dimensi untuk event Prom Night LabSchool Senior HighSchool. Tugas tersebut diawali dengan mencari referensi gambar di website Pinterest yang menjadi tools pencarian gambar utama selama penulis bekerja. Referensi gambar yang dicari tiap jenis nya akan disesuaikan dengan tema dari event yang akan diadakan, dan diinput kedalam deck khusus untuk brief 3 Dimensi. Setelah beberapa referensi yang dimasukan sekitar 3-9 gambar, akan diakurasi kembali oleh atasan penulis untuk memilih gambar yang paling sesuai dan dapat diaplikasikan dalam event nya.



**Gambar 3.2 Brief design 3 dimensi BRI SIPK 2023**

Sumber: Data pribadi penulis

Seperti pada Gambar 3.2, referensi design yang dimasukkan berupa design untuk gate, stage, ambience foyer hotel, food stall, photobooth, wall of fame, foh (front of house), signage, tunnel, signage, dance floor, roundtable, trophy, dan beberapa keperluan design lainnya yang akan di aplikasikan dalam event. Design 3 Dimensi inilah yang menjadi arahan bagi tim design untuk membuat design – design yang nantinya akan diajukan kepada client. Hasil design 3 dimensi yang telah disetujui oleh client nantinya aja di buatkan detail finak artwork dan gambar kerja nya yang kemudian dapat menjadi panduan bagi tim kontruksi maupun produksi, yang berisi ukuran detail per item nya.

Tetapi sebelum diberikan kepada tim design, penulis memiliki tugas lanjutan untuk menjelaskan detail dari brief yang akan diberikan kepada tim design agar lebih jelas dan detail. Penulis juga memberikan arahan mengenai text, warna, bentuk, penggunaan lampu LED, keperluan karpet, dan penempatan yang diperlukan dalam design item nya. Penulis juga berkoodrinasi dengan tim operasional untuk memasukan detail ukuran sebagai panduan design 3 dimensi.



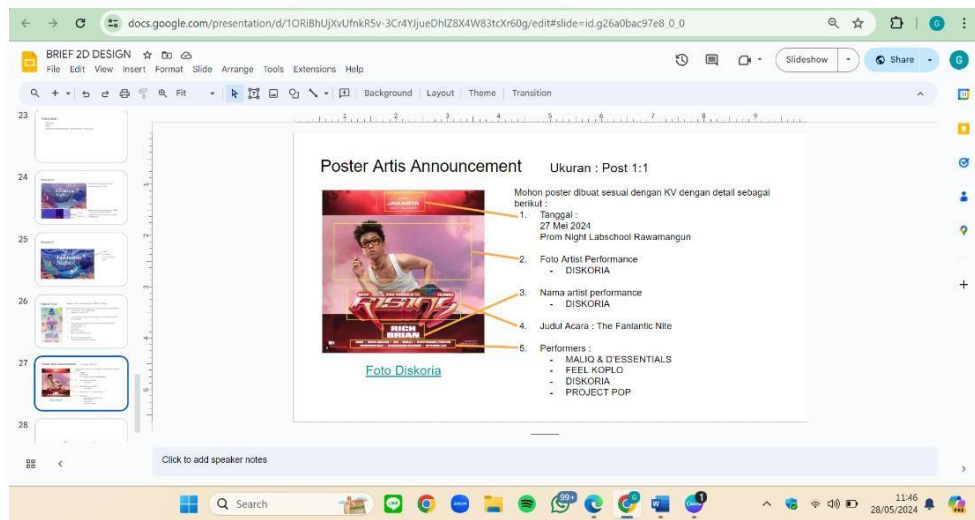
**Gambar 3.3 Hasil Produksi Gate BRI SIPK 2023**

Sumber: Data pribadi penulis

Sehingga hasil konstruksi gate menuju foyer untuk event BRI SIPK 2023 dari brief 3 dimensi yang telah dibuat oleh penulis seperti pada contoh Gambar 3.3. Selain itu masih banyak juga contoh hasil konstruksian untuk event BRI SIPK 2023, dan brief 3 dimensi yang dibuat oleh penulis untuk event – event lainnya, seperti Prom Night Labschool Rawamangun, Yamaha 50<sup>TH</sup> Anniversary, Yamaha Product Launching,



## Indomaret Funbike 2024, dan Launching Unit Parkland Podomoro,



**Gambar 3.4 Brief Design 2 dimensi PromNight Labschool**

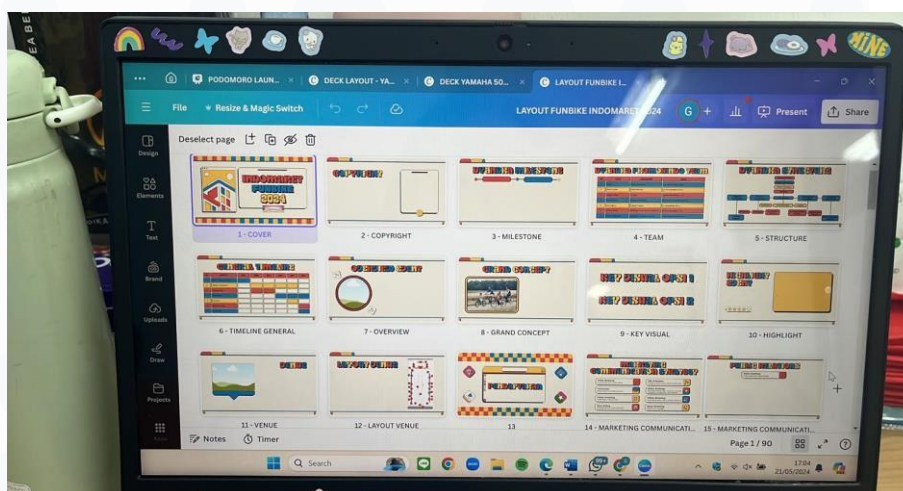
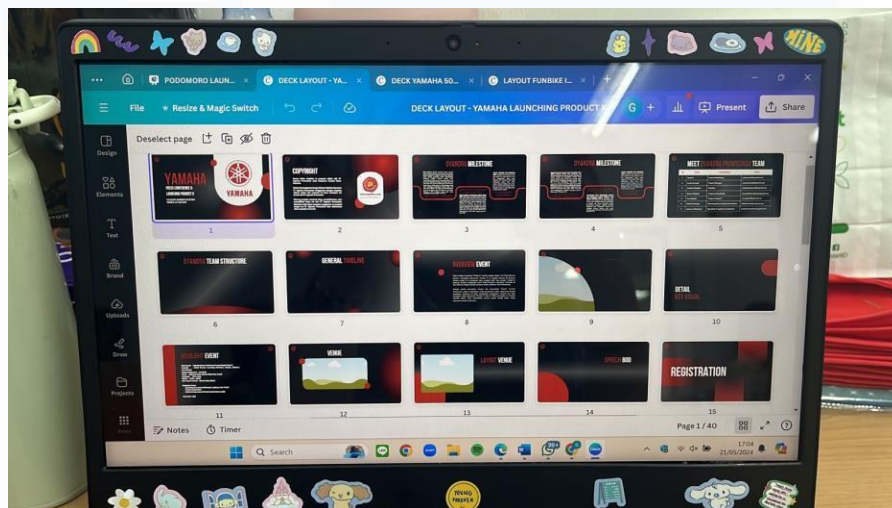
Sumber: Data pribadi penulis

Selain membuat brief 3 dimensi, penulis juga membantu Bu Kalista untuk mencari beberapa referensi 2 dimensi untuk keperluan produksi. Referensi ini berupa design e-invitation, design Instagram feed dan story seperti pada Gambar 3.4, design poster key visual, dan e-flyer.

### **3.2.2.2 Membuat layout dan design presentasi untuk calon *client***



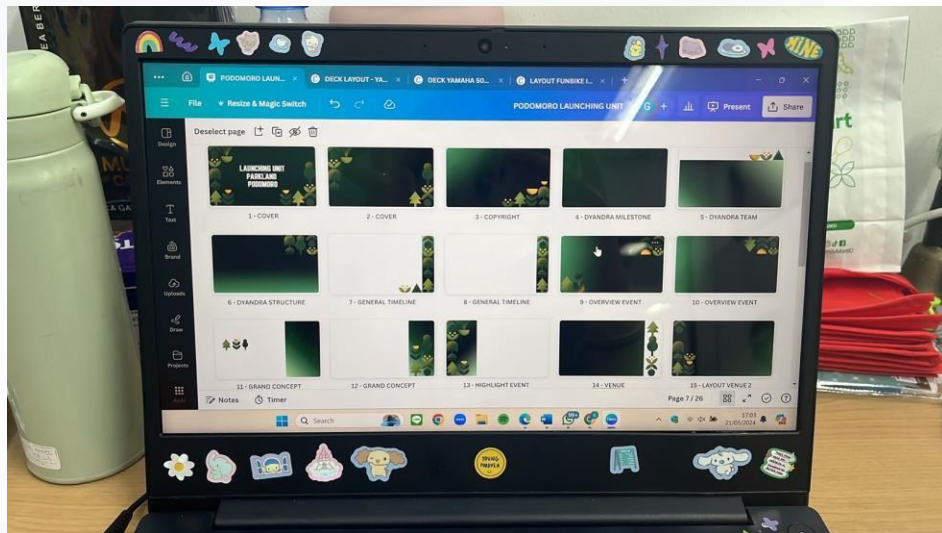
Dikarenakan permintaan waktu submit presentasi dari client yang singkat, maka selain mengerjakan brief 2 dimensi dan 3 dimensi, penulis juga ditugaskan untuk membuat layout untuk tiap slide dari semua isi presentasi yang akan dipresentasikan. Biasanya untuk event yang memiliki tema khusus, design layout akan dibuat menyesuaikan dengan tema permintaan dari client, tetapi jika event nya tidak memiliki tema khusus, makanya layout hanya dibuat secara umum, simple, dan menyesuaikan warna design event.



**Gambar 3.5 Design Layout Indomaret (Atas) dan Yamaha Product Launching (Bawah)**

Sumber: Data pribadi penulis

Seperti yang terlihat pada Gambar 3.5, penulis membuat design layout untuk event Yamaha Product Launching menyesuaikan dengan tema dari ciri – ciri produk baru Yamaha yang akan launching yaitu hitam, dan sebagai warna tambahan, penulis memberikan hint warna merah sebagai salah satu elemen dari brand identity yang dibangun oleh Yamaha. Menurut Gelder (2005) brand identity sendiri merupakan sebuah kumpulan elemen – elemen yang dimiliki suatu brand dengan tujuan menyampaikan latar belakang, tujuan, visi, dan misi dari brand tersebut.



**Gambar 3.6 Design Layout Launching Unit Parkland Podomoro**

Sumber: Data pribadi penulis

Selain membuat layout presentasi untuk Yamaha Launching, penulis juga membuat layout presentasi untuk Indomaret Funbike 2024 seperti pada Gambar 3.5 dan Launching Unit Parkland Podomoro seperti pada Gambar 3.6. Untuk design layout presentasi Funbike Indomaret 2024, penulis menyesuaikan bahasa design nya dengan konsep karakter yang fun dan menyesuaikan colour palette dengan main colour dari brand Indomaret yaitu merah, biru, dan kuning.

Biasanya sebelum penulis membuat layout presentasi untuk client, penulis ditugaskan untuk membuat brief 2 dimensi atau 3 dimensi terlebih

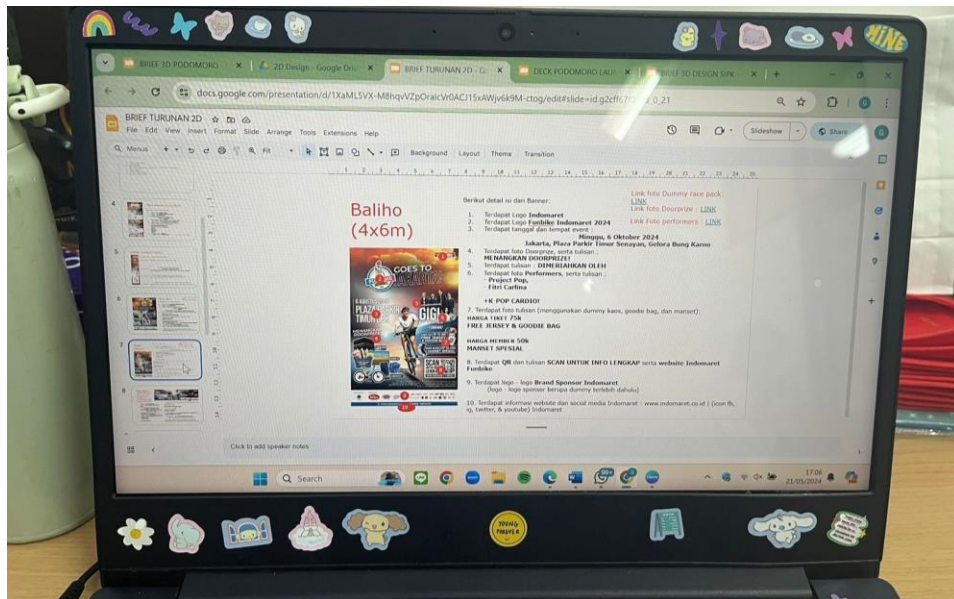
dahulu. Hal ini dikarenakan membuat layout presentasi akan tergantung dari isi presentasi kebutuhan client nya. Isi presentasi ini akan diisi terlebih dahulu oleh teman magang penulis yang berada di posisi program, kemudian setelah beberapa slide program terisi, penulis mulai menyesuaikan design layout satu persatu dan memindahkannya ke slideshow.

### **3.2.2.3 Membuat brief design Marketing Communication ATL dan BTL**

Penulis juga ditugaskan untuk membuat brief design untuk marketing communication yaitu Above The Line (ATL) dan Below The Line (BTL). Above The Line marketing sendiri untuk meningkatkan awareness kepada target market yang luas di masyarakat, contohnya berupa pemasangan out of home advertisement seperti billboard, iklan di Televisi. Menurut Kotler (2016) ATL mengacu pada kegiatan pemasaran yang menggunakan media massa untuk menjangkau khalayak yang lebih luas. Ini termasuk iklan di televisi, radio, surat kabar, majalah, dan billboard.

Sedangkan menurut Chris Fill (2013) BTL mengacu pada kegiatan pemasaran yang lebih terfokus dan langsung, seperti pemasaran langsung (direct marketing), promosi penjualan, pemasaran melalui media sosial, dan sponsorship. Below The Line marketing lebih menargetkan ke narrow market, hal ini dilakukan dengan penyebaran informasi melalui email, melalui postingan di social media, ataupun direct marketing.

Tetapi untuk pembuatan brief ini jarang ditugaskan kepada penulis, dikarenakan marketing ATL dan BTL hanya untuk event external yang perlu menarik target market untuk dating dan melakukan transaksi selama event berlangsung. Sedangkan penulis lebih banyak mengerjakan brief untuk event internal Perusahaan sehingga tidak memerlukan promosi atau marketing event.



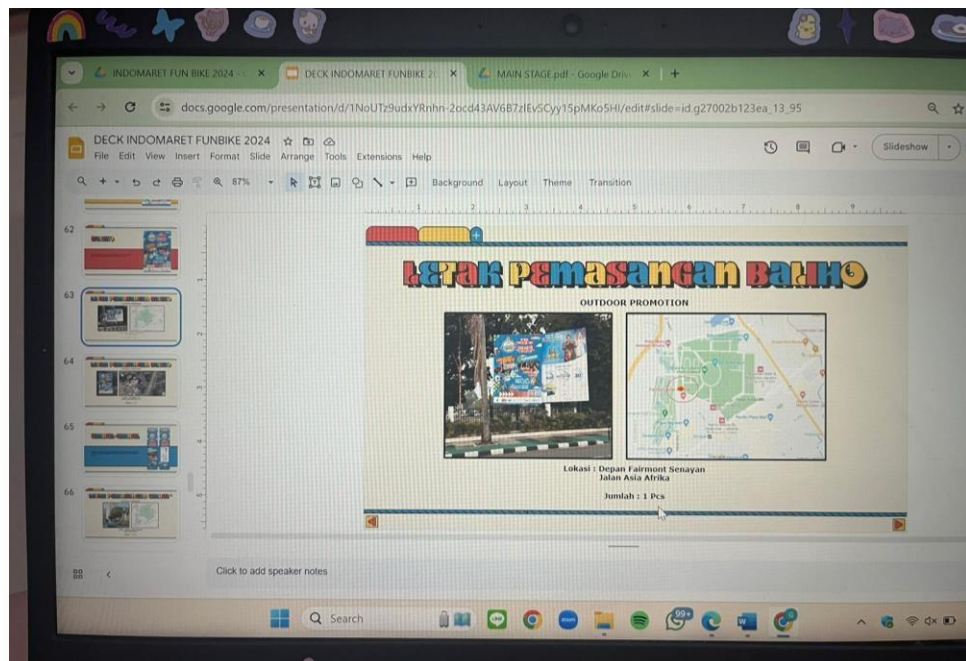
**Gambar 3.7 Brief Design Marketing ATL**

Sumber: Data pribadi penulis

Seperti pada Gambar 3.7, penulis membuat brief untuk event Funbike Indomaret 2024. Acara ini merupakan event internal yang memiliki target sebanyak 800 peserta untuk mengikuti kegiatan bersepeda sejauh 10K. Pada event Funbike Indomaret tahun ini, Perusahaan Indomaret memberikan tugas kepada tim penulis untuk mendapatkan peserta sebanyak 60% dari total target peserta. Sehingga rencana ATL dan BTL marketing untuk tahun ini akan dibuat lebih banyak daripada tahun sebelumnya.

Brief design yang dibuat oleh penulis untuk keperluan baliho, poster, umbul – umbul, tiket, flyer, dan, banner. Di dalam brief, penulis memberikan detail untuk peletakan judul, logo, tanggal dan tempat acara, doorprize, performers, harga tiket, package yang didapatkan setelah membeli tiket, QR informasi, logo – logo sponsor, dan website Indomaret. Setelah brief diberikan ke tim design dan sampai ke tahap final artwork, maka pada deck presentasi juga akan dibuat rencana letak pemasangan baliho paling efektif yang dapat menambah awareness mengenai event Funbike Indomaret 2024, seperti pada Gambar 3.8.





**Gambar 3.8 Hasil Design Marketing ATL**

Sumber: Data pribadi penulis


#### **3.2.2.4 Membuat brief dan storyboard multimedia LED dan TV foyer**

Pada saat penulis dan tim sedang melakukan persiapan untuk event BRI SIPK 2023, salah satunya adalah persiapan untuk content dari multimedia yang akan ditayangkan pada LED screen sepanjang event berlangsung. Maka penulis ditugaskan untuk mencari vendor multimedia, serta membuat brief dan storyboard untuk multimedia pada LED dan TV di area foyer, seperti pada gambar 3.9, dan hasilnya pada hambar 3.10.

**STORYBOARD**  
**SIPK 2023**

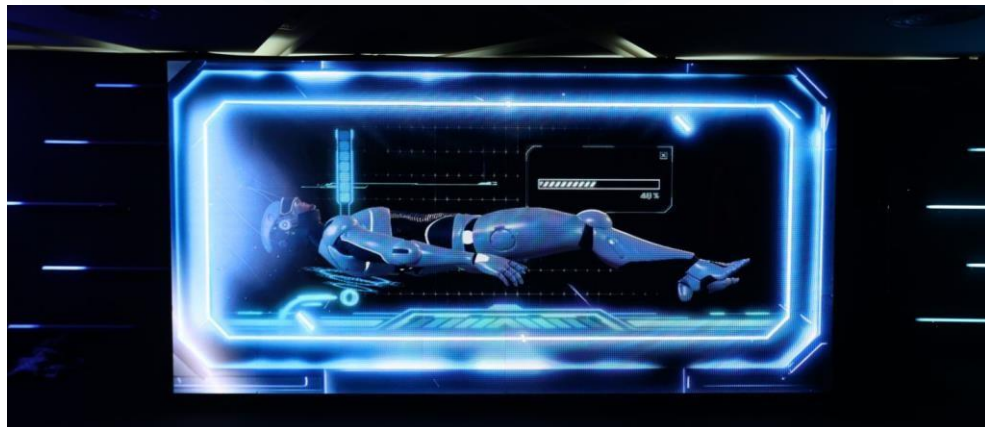
Details: LED  
Detail ukuran LED :  
- LED 4 x 2 m (Landscape)

**HUMANOID LED**  
Total Duration: Sec

Scene	Keterangan	Detail
1	<p><b>HUMANOID ROBOT LED (5 Sec)</b></p> <p>Reference: <a href="#">Link</a> Movement: Rebahan</p> 	<p><b>ROBOT</b></p> <p>Opsi 1 : Pada LED akan ada robot yang tertidur berada di dalam tabung dan sedang mengalami proses pengisian battery. (Gambar 3)</p> <p>Opsi 2 : Pada layar LED akan ada tampilan robot yang tertidur berada di dalam tabung dan sedang mengalami proses pengisian battery, kemudian terbangun sembari selonjoran (Gambar 2), melihat sekitar, kemudian kembali tidur.</p> <p><b>BACKGROUND</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Robot berada di dalam tabung seperti pada gambar</li> <li>- Pada tabung terdapat informasi kapasitas battery</li> </ul>

**Gambar 3.9 Storyboard Humanoid LED**

Sumber: Data Pribadi Penulis



**Gambar 3.10 Hasil Humanoid LED**

Sumber: Data pribadi penulis

Selain storyboard untuk humanoid LED, penulis juga membuat brief dan story board untuk LED Robot Pillar. Dalam brief terdapat penjelasan untuk pergerakan dari robot yang akan menyambut kedatangan dan kemenangan para pemenang BRI SIPK 2023 pada saat memasuki venue, robot tersebut menggunakan wajah Bapak Supari selaku Direktur

Bisnis Mikro BRI, yang hasilnya ada pada gambar 3.11. Penulis juga membuat narasi sambutan untuk robot Bapak Supari kepada para pemenang BRI SIPK 2023 sesuai dengan pergerakan robotnya dari awal hingga akhir.




**Gambar 3.11 Hasil Robot LED Pillar**

Sumber: Data pribadi penulis

Dalam pembuatan storyboard, penulis dibimbing dan bekerja Bersama Bu Ema Angelia dan Bu Kalista. Pertama brief storyboard yang dibuat penulis adalah untuk multimedia, seperti scene robot 3 dimensi pada opening act beserta penjelasan alurnya dengan lighting show, dan performance dari dancer seperti pada gambar 3.12. Penulis juga diminta untuk membuat brief multimedia untuk bumper general, dan bumper bspeech BOD seperti hasil pada gambar 3.13, yang nantinya akan di kirimkan ke vendor multimedia untuk dapat segera diproses.



**OPENING VIDEO ROBOT**

Scene	Keterangan	Detail
1	<p><b>Opening Robot SIPK (5 Sec)</b>                      Reference:                      ■ Anyma &amp; Chris Avantgarde - Simulation [Liv...                      untuk bagian awal (robot ter-connect dengan kabel untuk mengaktifkan robot)                      Reference: <a href="#">Link</a> (Bagian awal robot)</p>  <p><b>NOTE: PAKAI MUKA PAK SUPARI</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Robot setengah badan dengan wajah BOD muncul dengan kabel-kabel yang mengarah ke robot untuk mengaktifkan robot</li> <li>2. Selanjutnya tangannya seperti pada di gambar sebagai gimmick robot terhalang dengan kaca. [TANPA MENGGEBRAK KACA/LED]</li> <li>3. Lalu robot mundur dan bergerak seperti menyapa para tamu undangan  <b>Storyboard Robot:</b>  <a href="#">Link</a></li> </ol> <p><b>Note: Aset 3D AI BOD robot akan berasal dari Internal Dyandra Promosindo.</b></p>

**Gambar 3.12 Storyboard Opening Video Robot**

Sumber: Data pribadi penulis





**Gambar 3.13 Hasil Bumper Speech BOD**

Sumber: Data pribadi penulis

Kemudian setelah menyerahkan brief dan storyboard kepada pihak external yaitu vendor multimedia, penulis diminta untuk membuat storyboard keperluan TV laboratorium ambience beserta video referensi untuk keperluan dekorasi foyer seperti pada gambar 3.14 dan hasilnya pada gambar 3.15.

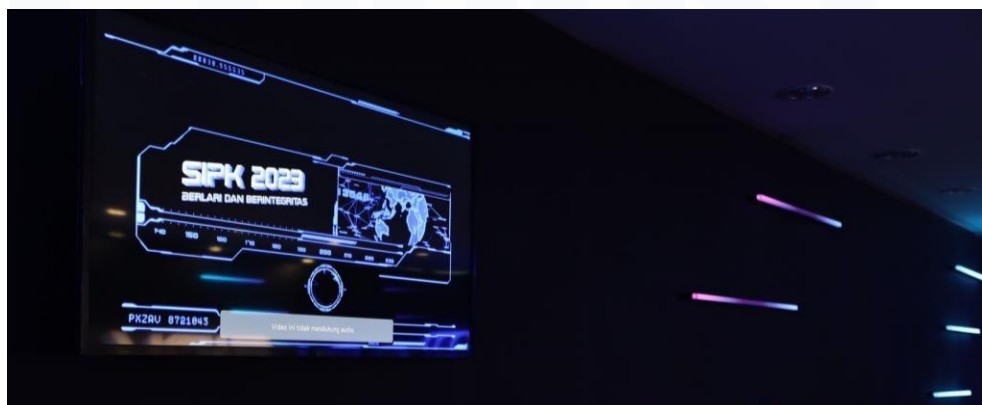
Detail ukuran LED TV : 43 Inc  
 \*Multimedia akan ditayangkan di LED TV di bagian Foyer Ambience

TV LABORATORIUM  
 Total Duration: 40 Sec

Scene	Keterangan	Detail
1	<b>SIPK INSTALLING SYSTEM (5 Sec)</b> Reference: <a href="#">Link</a> RETRO SCIFI BLUE 	Pada layar TV / Computer akan ada tampilan untuk installing system terlebih dahulu sebelum dapat masuk ke system pengecekan robot, dan terdapat kotak loading nya yang berjalan dari kosong hingga penuh, kemudian baru mengarahkan kepada system selanjutnya. <b>Note:</b>
2	<b>GENERAL SYSTEM (10 Sec)</b> Reference: <a href="#">Link</a> Stargate Atlantis Pegasus Gate Diagnosti 	Saat sudah masuk ke dalam sistem akan terlihat tampilan Recognition Robot dan Data Diagnostic Sistem Robot data data system secara umum. Di tengah sistem lingkaran besar akan terdapat tulisan "SIPK 2023" <b>Note:</b>

Gambar 3.14 Storyboard TV Laboratorium

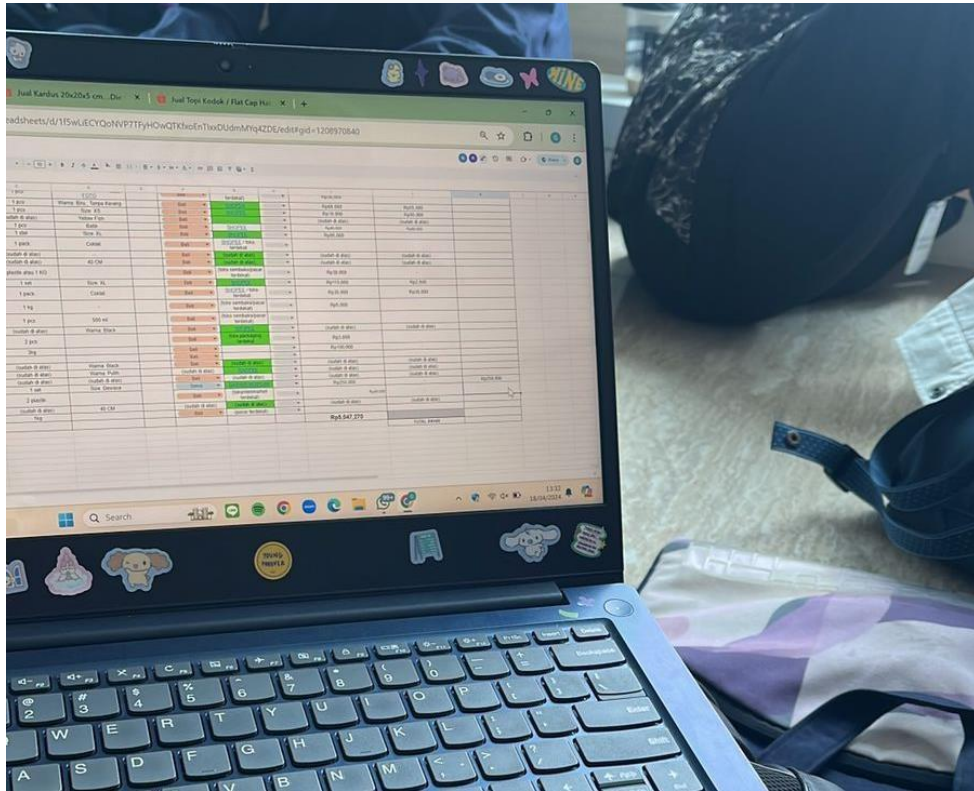
Sumber: Data pribadi penulis



Gambar 3.15 Hasil TV Laboratorium Scene

Sumber; Dokumen Istimewa

### 3.2.2.5 Membuat list checklist design pada spreadsheets



**Gambar 3.16 Checklist design pada spreadsheets**

Sumber; Dokumen pribadi penulis

Selama pengerjaan event berlangsung, penulis wajib memasukan list keperluan design di dalam spreadsheet general yang telah dibuat oleh team sehingga dapat diakses oleh semua pihak. Kemudian penulis juga memasukan data ukuran lengkap untuk masing – masing design yang telah ditentukan oleh tim. Saat design produksi telah di buat oleh tim design, penulis harus melakukan pengecekan dan memberikan checklist pada final artwork dan gambar kerja yang telah final, sehingga tidak semua design yang dibuat lengkap berdasarkan list keperluan dan hasilnya sesuai dengan ukuran yang ditentukan.

### 3.2.2.6 Memotong dan menempel sticker signage keperluan event



**Gambar 3.17 Signage Videobooth**

Sumber; Dokumen pribadi penulis



**Gambar 3.18 Dummy Doorprize**

Sumber; Dokumen pribadi penulis





**Gambar 3.19 Pengecekan Signage Exit BRI**

Sumber; Dokumen pribadi penulis

Keperluan signage dan produksi juga menjadi tugas penulis selama event berlangsung. Penulis wajib memastikan kesesuaian isi, dan ukuran signage yang dipasang sesuai, dikarenakan signage tersebut berguna sebagai penanda untuk para peserta maupun pengunjung. Seperti pada gambar 3.17, signage tersebut merupakan informasi untuk peserta maupun pengunjung dapat mengajak rekannya untuk mengabadikan moment Bersama melalui videobooth yang hasilnya dapat langsung diterima oleh pengunjung.

Kemudian pada gambar 3.18, penulis ditugaskan untuk memotong polyfoam dari ukuran A2 hingga menjadi A3, dikarenakan hanya tersedia polyfoam ukuran A2, dan keperluan print dummy doorprize menggunakan ukuran A3. Sebelum itu, penulis bekerja sama dengan tim procurement untuk menanyakan mengenai keperluan vendor produksi print yang murah dan sesuai kemudian memastikan ukuran produksi sesuai. Selanjutnya penulis juga ditugaskan untuk memastikan polyfoam dan akrilik signage

keperluan event telah sesuai keperluan, baik dari ukuran maupun kuantitinya.

### 3.2.2.7 Mencari dan menghubungi vendor merchandise serta participant kit

Sebagai Marketing, penulis juga ditugaskan untuk mencari merchandise ataupun participant kit yang menjadi pelengkap para peserta untuk memeriahkan acara. Tetapi merchandise dan participant kit tersebut hanya untuk beberapa event yang memerlukan merchandise atau souvenir dari permintaan client, seperti Yamaha, BRI, dan Pupuk Indonesia. Untuk event BRI SIPK 2023 sendiri, client hanya meminta tim penulis untuk mengajukan participant kit yang meramaikan event, tetapi untuk merchandise atau souvenir event, sudah disediakan tersendiri oleh pihak BRI SIPK 2023.



**Gambar 3.20 Menghubungi vendor merchandise**

Sumber; Dokumen pribadi penulis

Awalnya penulis mencari ide untuk souvenir event Yamaha 50<sup>TH</sup> Anniversary seperti pada gambar 3.20. Merchandise atau souvenir pilihan penulis berupa powerbank, dan digital tumblr. Penulis juga mendapatkan kontak untuk menghubungi vendor souvenir dan memberikan informasi harga kepada tim agar sesuai dengan budget souvenir tersebut. Kemudian tim penulis juga meminta informasi kepada penulis untuk dapat menambahkan grafir pada produk souvenir, sebagai penanda hadiah event Yamaha 50<sup>TH</sup> Anniversary.

Setelah event Yamaha 50<sup>TH</sup> Anniversary, pada event BRI SIPK 2023 penulis hanya mencari participant kit yang menyesuaikan keinginan client. Client dari BRI meminta untuk memberikan opsi selain dari balon tepuk, karena telah digunakan pada event tahun sebelumnya. Maka penulis mulai mencari opsi pada beberapa aplikasi ecommerce. Penulis menemukan lightstick mini yang dapat berubah warna sesuai keinginan pengguna, kemudian tim penulis juga menyetujui lightstick tersebut untuk diajukan kepada pihak BRI dan pihak BRI setuju.

Setelah disetujui penulis juga harus menanyakan informasi kuantiti produk yang tersedia kepada seller, dikarenakan akan digunakan dalam waktu 1 minggu kedepan, dan menghindari terjadinya keterlambatan pengiriman, sehingga menggunakan system pengiriman instan, dan memastikan seller melakukan pengecekan kualitas produk sebelum dikirim seperti pada gambar 3.21. Setelah itu penulis menyerahkan kontak seller kepada procurement untuk dihubungi lebih lanjut dan melakukan pemesanan serta transaksi.





**Gambar 3.21 Menghubungi vendor merchandise**

Sumber; Dokumen pribadi penulis

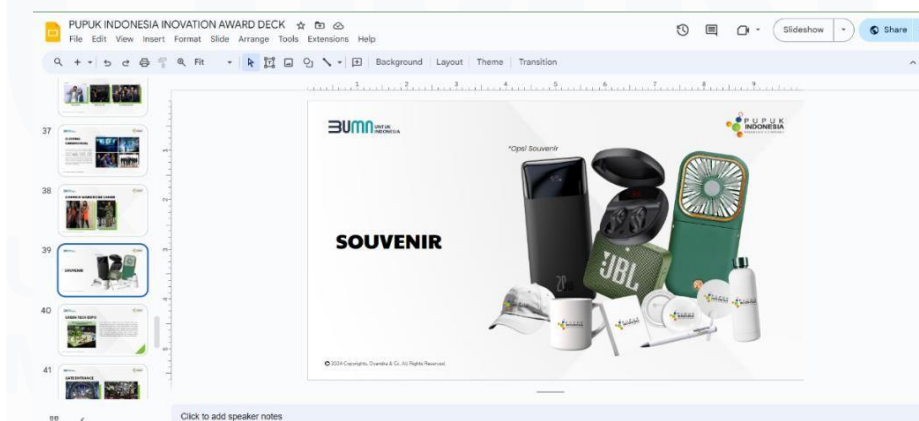


**Gambar 3.22 Menghubungi vendor Bando LED**

Sumber; Dokumen pribadi penulis

Selain lightstick, penulis juga mencari participant kit lainnya seperti bando LED yang dapat berubah warna sesuai keinginan pengguna. Penulis mencari vendor melalui ecommerce, lalu menanyakan setiap vendor satu per satu terkait kuantiti yang tersedia agar dapat dikirim instan. Tetapi karena bando LED harus made by order, maka pemesanan tidak dilakukan melalui ecommerce, melainkan secara manual by chat seperti pada gambar 3.22. Seller bando LED juga hanya dapat memproses pemesanan jika telah melakukan pembayaran, maka untuk bando LED, pemenuhannya sedikit lebih lama dan selesai tepat waktu satu hari sebelum acara general rehearsal.

Penulis juga melakukan pengajuan untuk gelang LED yang dapat berubah warna, tetapi untuk menghubungi vendor dan melakukan pemesanan dilakukan oleh tim procurement Dyandra Promosindo, sehingga penulis hanya memastikan se mua kuantiti produk telah sesuai saat produk sudah diterima. Selain BRI SIPK 2023, penulis juga mencari opsi souvenir untuk event Pupuk Indonesia Inovation Award yang dapat di branding dengan logo Perusahaan atau logo dari event seperti barang elektronik yaitu powerbank, speaker, kipas dan juga barang yang umum seperti topi, gelas, buku, pena, pin, dan botol minum, seperti pada gambar 3.23.



**Gambar 3.23 Opsi souvenir Pupuk Indonesia**

Sumber; Dokumen pribadi penulis

### 3.2.2.8 Mengurus pembagian merchandise atau souvenir, doorprize, dan participant kit saat event

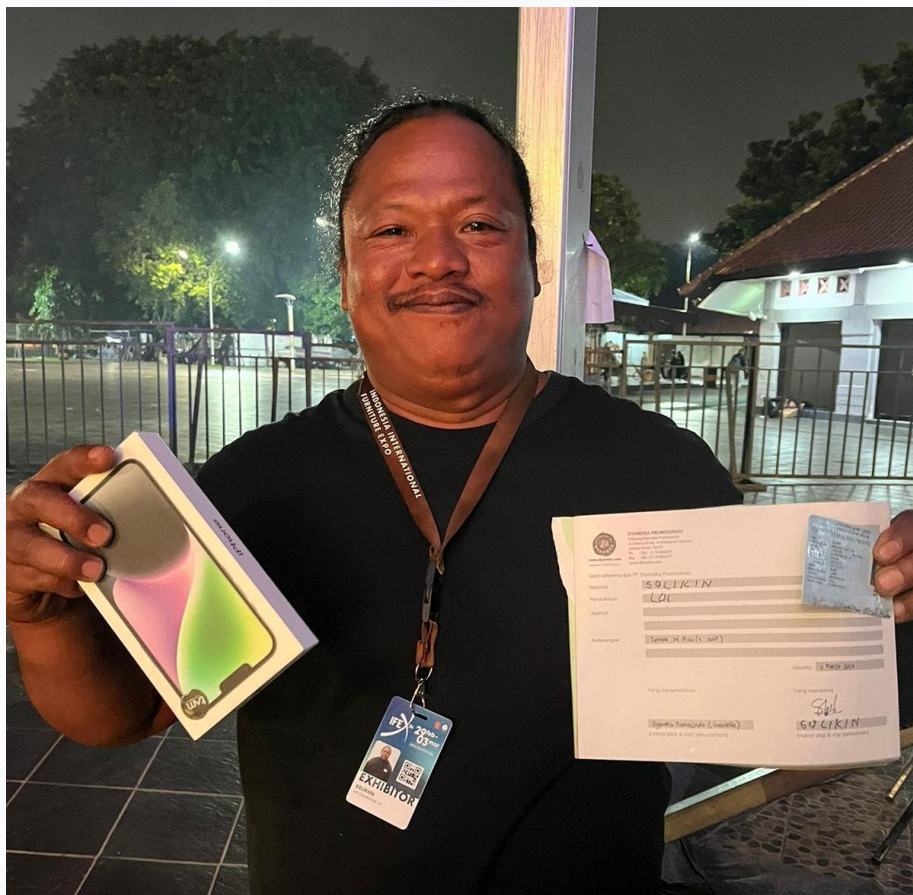
Pada saat penulis mengikuti event pertama di Dyandra Promosindo, penulis ditugaskan untuk melakukan pengecekan kuantitas dari souvenir IFEX 2024 yang akan diberikan kepada para tamu di acara Opening Ceremony IFEX 2024. Souvenir yang dibagikan yaitu totebag dengan logo IFEX 2024 yang berisi brosur event serta pouch yang dapat digunakan oleh tamu setelah selesai dari acara. Dikarenakan jumlah souvenir yang banyak, penulis dan Bu Kalista dibantu oleh tim procurement untuk menghitung kuantitas produk untuk memastikan tidak ada yang kurang dan dapat melakukan pembagian saat open gate, seperti pada gambar 2.24. Setelah selesai menghitung kuantitas souvenir, penulis ikut membantu membagikan totebag kepada Usher, untuk langsung dibagikan kepada tamu di acara Opening Ceremony IFEX 2023, dan memastikan semua tamu mendapatkan souvenir hingga tidak ada yang tersisa.



**Gambar 3.24 Menghitung kuantitas souvenir IFEX 2024**

Sumber; Dokumen pribadi penulis

Masih dalam event yang sama, penulis juga ditugaskan untuk melakukan pendataan peserta IFEX 2023 yang mengikuti doorprize. Doorprize yang didapat berupa powerbank, speaker, headphone, keyboard, dan handphone. Penulis harus memastikan nama yang mendapatkan doorprize sesuai dengan ID peserta yang terdaftar dalam IFEX 2023 dan juga sesuai dengan identitas kewarganegaraan atau passport yang dimiliki oleh peserta beserta dengan tanda tangan serah terima doorprize dan bukti foto penyeraham doorprize, sehingga mereka bisa mendapatkan doorprize, seperti pada gambar 3.25.



**Gambar 3.25 Pemenang Doorprize Utama**

Sumber; Dokumen pribadi penulis



Penulis juga mengurus pembagian participant kit untuk peserta BRI SIPK 2023, kemudian memastikan setiap peserta akan mendapat 3 hingga 4 jenis yang terdiri dari lightstick, gelang LED, Kacamata LED, Bando LED, dan balon tepuk dengan branding logo BRI SIPK 2023. Kemudian penulis juga mengurus pembagian LED Badge untuk seluruh crew Dyandra Promosindo, baik anggota tim utama, maupun diluar tim utama.

Awalnya penulis harus memastikan jumlah LED Bagde telah sesuai yaitu 75 buah seperti pada gambar 3.26, kemudian penulis harus menginput nama – nama anggota tim satu persatu dengan menyambungkan LED Bagde ke laptop dan mengkatifkan program di dalam aplikasi khusus, sehingga nama dapat muncul di LED sesuai dengan pengaturan, dan dapat digunakan oleh anggota tim selama event berlangsung. Kemudian setelah event selesai sepenuhnya, penulis bertanggung jawab untuk mengumpulkan kembali semua LED badge yang digunakan oleh setiap anggota tim, dan memastikan jumlahnya sesuai dengan jumlah pembelian di awal.



**Gambar 3.26 LED Badge**

Sumber; Dokumen pribadi penulis

Satu hari sebelum event BRI SIPK 2023, penulis juga ditugaskan untuk memasukan setiap nametag cre kedalam plastic dan memasangkan lanyard agar dapat digunakan oleh anggota crew selama event berlangsung. Seperti pada gambar 3.27, penulis dibantu oleh teman untuk memasangkan semua nametag dikarenakan sudah terlalu larut dan dapat selesai dengan cepat, sehingga pada saat general rehearsal dapat langsung dibagi dan digunakan oleh anggota tim.



**Gambar 3.27 Name Tag Crew**

Sumber; Dokumen pribadi penulis

### 3.2.2.9 Membuat MoM selama mengikuti rapat brief dan mingguan bersama *client*

Dari awal hingga akhir praktik kerja magang, setiap kali tim penulis mengikuti zoom meeting dengan client maupun tim internal Dyandra Promosindo, semua anggota tim wajib mengikuti dan mencatat semua poin – poin penting yang diperlukan untuk persiapan event. Maka penulis mencatat semua revisi dan masukan dari client maupun tim internal Dyandra Promosindo, kemudian akan digabungkan dengan list catatan anggota lain untuk saling melengkapi. Seperti pada gambar 3.28, penulis sedang membuat MoM untuk event Yamaha 50<sup>TH</sup> Anniversary, selain itu juga pada gambar 3.29 dan 3.30 merupakan meeting BRI SIPK 2023 bersama dengan vendor serta client dari pihak BRI.



**Gambar 3.28 Meeting Yamaha 50TH Anniversary**

Sumber; Dokumen pribadi penulis





**Gambar 3.29 Meeting Produksi BRI SIPK 2023**

Sumber; Dokumen pribadi penulis



**Gambar 3.30 Meeting Mingguan BRI SIPK 2023**

Sumber; Dokumen pribadi penulis

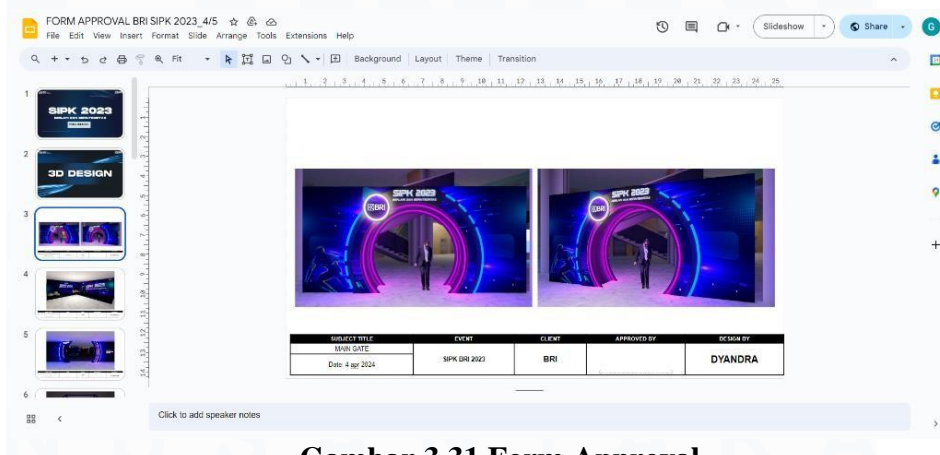
### 3.2.2.10 Tugas lainnya

Selain beberapa tugas inti yang dilakukan oleh penulis selama praktik kerja magang, penulis juga di berikan tugas tambahan yang sifatnya membantu tugas pihak lain dalam tim, sekaligus menambah pengalaman dan pengetahuan penulis, sehingga tidak hanya berfokus pada bidang Marketing tetapi juga keperluan job description lainnya, seperti berikut.

#### a. Membuat form approval keperluan event kepada client

Setelah dealing event dengan client, tim akan terus melakukan update dengan client mengenai semua hal keperluan dalam event melalui meeting online. Setiap progress yang telah dibuat oleh tim akan terlebih dahulu dimasukan ke dalam form approval untuk meminta approval kepada client, jika sudah di approve akan lanjut ke produksi, jika tidak di approve maka tim akan melakukan revisi sesuai keinginan dari client.

Approval ini mulai dari sisi program seperti konsep dan key visual dari event, master of ceremony yang akan digunakan saat event, talent yang akan perform pada event, merchandise atau participant kit yang akan digunakan oleh peserta, catering yang akan di gunakan, pakaian talent, sampai ke design produksian harus melalui tahap approval terlebih dahulu seperti pada gambar 3.31, setelah itu tim akan bisa melanjutkan ke tahap produksi dengan vendor.

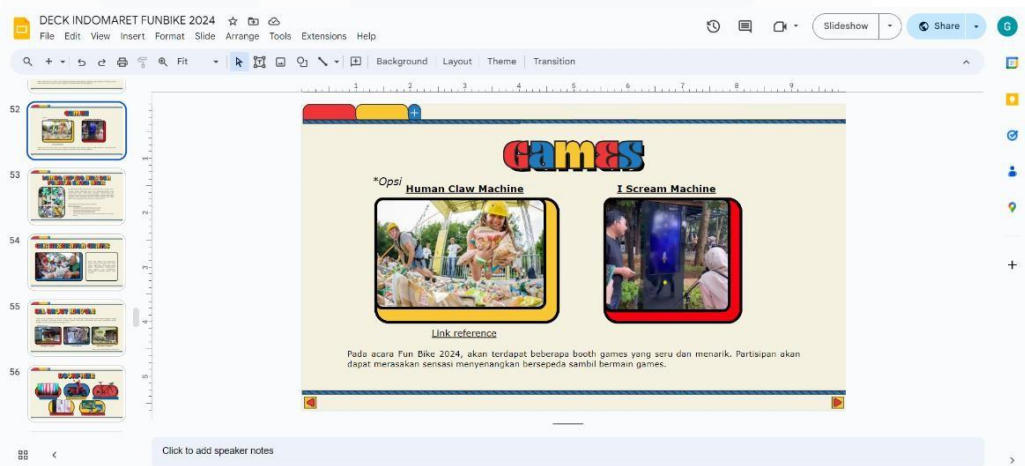


Gambar 3.31 Form Approval

Sumber; Dokumen pribadi penulis

## b. Mencari ide program event

Selain diberikan tugas marketing, penulis juga membantu tim program mencari ide-ide unik dan menarik untuk mengisi rangkaian acara selama event berlangsung. Kotler (2000) mengatakan bahwa Customer Satisfaction menjadi salah satu aspek yang dapat memberikan manfaat bagi suatu brand, salah satunya agar klien melakukan pembelian ulang atau loyalitas. Seperti pada gambar 3.32, penulis ditugaskan untuk menambahkan games menarik yang sesuai dan disukai oleh klien, kategori games dapat dicoba oleh semua kalangan usia yang akan hadir pada event Indomaret Funbike 2024. Games nya berupa human claw machine, yang mana pengunjung acara dapat mencoba menjadi claw machine untuk mengambil snack sebanyak – banyaknya pada kolam berisi snack.



**Gambar 3.32 Games Program**

Sumber; Dokumen pribadi penulis

Tentunya snack – snack yang tersedia akan berasal dari brand sponsor dalam acara Indomaret Funbike 2024. Kemudian penulis juga melihat referensi untuk permainan I scream machine, yang mana para pengunjung dapat bermain dengan berteriak sekencang mungkin agar ikon karakter yang sedang naik sepeda di layar dapat mencapai garis finish. Setelah karakter tersebut mencapai garis finish, artinya pengunjung tersebut berhasil memenangkan permainan dan akan mendapatkan snack

gratis yang juga merupakan produk dari brand sponsor di event Funbike Indomaret 2024.

Penulis juga menambahkan ide promosi event di event Funbike Indomaret 2024, seperti pada gambar 3.33. Idenya adalah orang yang akan berkeliling di acara car free day membawa QR pendaftaran, akan diganti dengan bentuk kantong belanja yang ditengahnya juga terdapat QR belanja, sehingga lebih relate dengan Indomaret yang merupakan brand minimarket. Kemudian agar lebih ada relasinya dengan event sepeda, penulis juga memberikan ide untuk para pesepeda yang berkeliling dengan dekorasi promosi event di bagian belakang sepedanya, sebagai awareness secara langsung kepada masyarakat mengenai event Indomaret Funbike 2024.



**Gambar 3.33 Car Free Day Program**

Sumber; Dokumen pribadi penulis

### c. Mengedit design

Pada saat diperlukan, penulis juga diberikan tugas untuk mengedit foto – foto keperluan event, seperti pada gambar 3.34, penulis ditugaskan untuk mengedit design totem registrasi yang berubah dari design sebelumnya, kemudian menambahkan gambar pengunjung yang sedang berdiri agar tim Yamaha mendapatkan gambaran ukuran nyata untuk totem



registrasinya. Yang nantinya foto tersebut akan dimasukkan kedalam deck presentasi dan diberikan kepada pihak Yamaha.



**Gambar 3.34 Design Registration Totem**

Sumber; Dokumen pribadi penulis

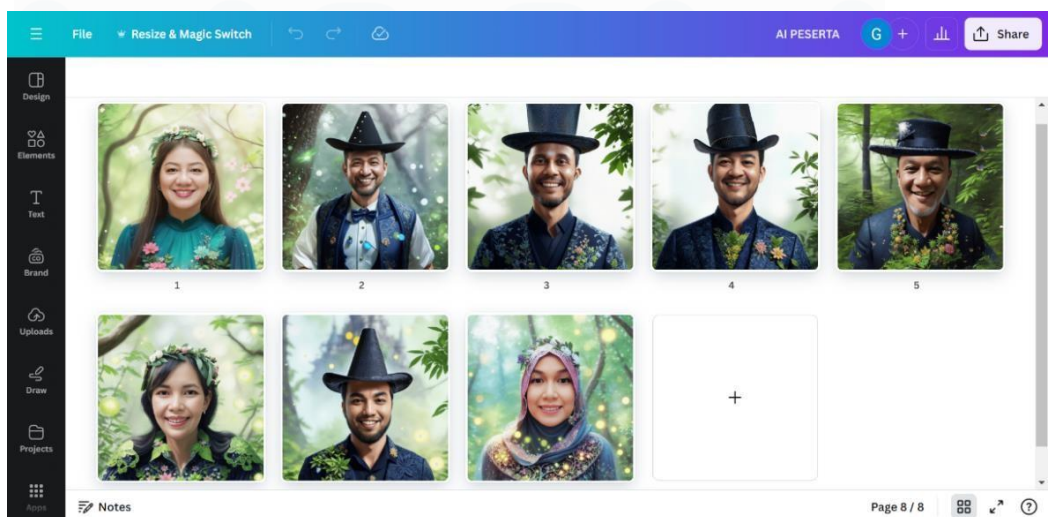
Kemudian pada saat menjalankan event BRI SIPK 2023, dikarenakan event tersebut merupakan event awarding, maka pada booklet pengunjung dan pada multimedia di LED screen akan menayangkan foto pemenang SIPK Terbaik, maka penulis ditugaskan untuk membuat foto AI para pemenang yang bertemakan futuristic seperti pada gambar 3.35.

Kemudian untuk event BRI SIPK 2023 yang di selenggarakan di Bali, Denpasar, penulis juga ditugaskan untuk membuat foto editan AI untuk para pemenang per regional daerah yang juga di masukkan kedalam booklet peserta, serta pada multimedia LED. Foto tersebut bertemakan Wonderland. Penulis mencari website untuk mengedit fot AI dan menemukan Artguru.com. Tema wonderland yang dimaksud berupa alam yang indah, setelah diedit AI, client juga meminta untuk menambahkan aksesoris kepala di foto AI para pemenang, maka penulis mengedit nya menggunakan aplikasi canva, seperti yang terlihat pada gambar 3.36.



Gambar 3.35 AI Pemenang BRI SIPK 2023 Jakarta

Sumber; Dokumen pribadi penulis



Gambar 3.36 AI Pemenang BRI SIPK 2023 Bali

Sumber; Dokumen pribadi penulis

Setelah itu, saat penulis mengerjakan deck untuk event Wonderful Indogrosir 2024, penulis ditugaskan oleh supervisor untuk membuat salah satu Point of Sales Marketing (POSM) yaitu balon terbang dengan branding key visual dari event Wonderful Indogrosir 2024, seperti pada gambar 3.37. Balon terbang ini akan dipasang di dalam venue selama event berlangsung, dan juga menjadi bentuk promosi serta awareness event kepada Masyarakat untuk menarik minat para pengunjung dikarenakan target pengunjung dalam event ini adalah sebanyak 28.000 pengunjung.



**Gambar 3.37 Balon Terbang Wonderful Indogrosir**

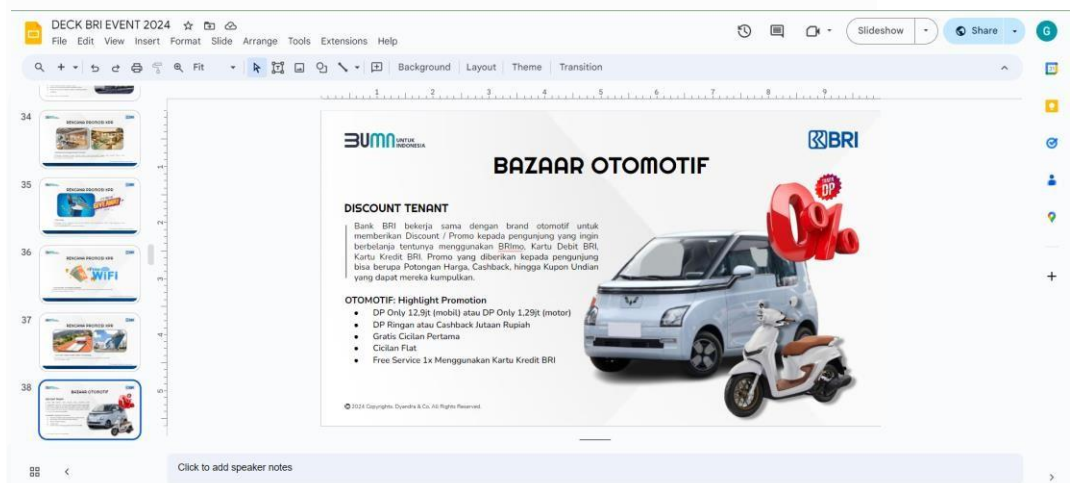
Sumber; Dokumen pribadi penulis



#### d. Membuat promosi event BRI

Dalam pengerjaan event BRI FEST 2024 untuk ulang tahun BRI yang ke 129, penulis ditugaskan untuk mengisi program promosi untuk tiap kegiatan yang akan diadakan di dalam event. Salah satunya adalah bazaar otomotif, sehingga untuk menarik pengunjung agar dapat melakukan transaksi selama acara, maka promosi yang penulis ajukan ke pihak BRI berupa DP pembelian mobil hanya 12,9 juta atau DP motor 1,29 juta. Lalu juga ada cashback jutaan rupiah setelah melakukan transaksi dan free service 1x dengan transaksi menggunakan kartu kredit BRI, seperti pada gambar 3.38.

Selain itu juga ada promosi untuk KPR rumah dengan DP ringan, promosi pembelian makanan dan minuman di booth event yang akan mendapatkan diskon sebesar 12,9% atau cashback Rp 12.900,00, serta promosi traveling yang mendapatkan cashback serta potongan harga hanya jika pengunjung melakukan transaksi menggunakan kartu kredit BRI atau aplikasi BRImo.

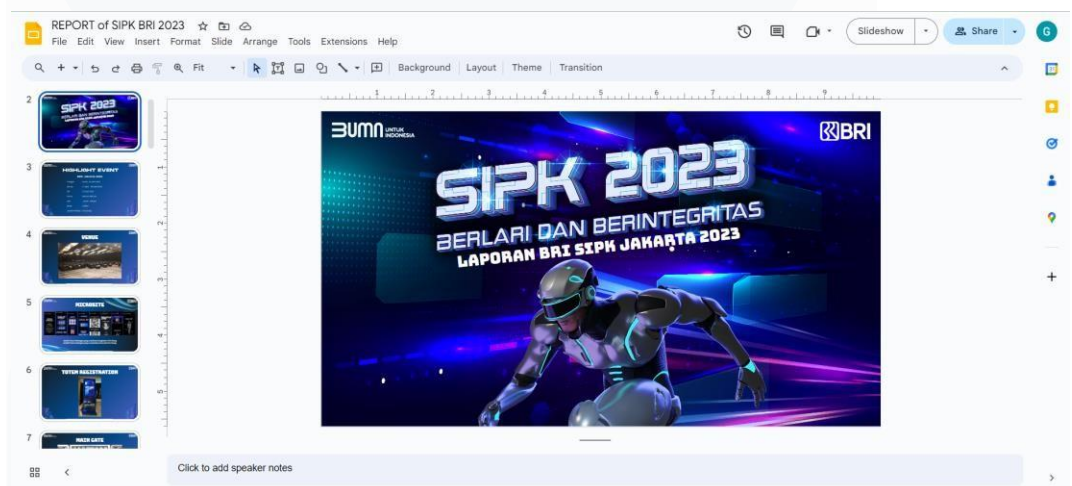


**Gambar 3.38 Promosi Bazaar Otomotif**

Sumber; Dokumen pribadi penulis

#### e. Membuat report post-event

Penulis dan anggota magang lain dalam tim ditugaskan untuk membuat laporan hasil kerja setelah event berlangsung, seperti pada gambar 3.39. Laporan event ini merupakan event BRI SIPK 2023 yang menjadi event awarding untuk para karyawan BRI per regional daerah. Event ini diadakan di Jakarta pada bulan April 2024. Isi dari laporannya berupa dokumentasi dari semua program yaitu penampilan performance dance dan biola serta master of ceremony, kemudian juga design konstruksi dan produksi yang dibuat selama event seperti gate, stage, foh, totem registration, microsite, vip room, foyer ambience, merchandise zone, tunnel, multimedia, participant kit, dan lainnya.



**Gambar 3.39 Report Event BRI SIPK 2023 Jakarta**

Sumber; Dokumen pribadi penulis

#### f. Kunjungan event

Penulis dan anggota magang lainnya diberikan akses gratis untuk mengunjungi beberapa event diluar pekerjaan penulis yang diadakan oleh Dyandra Promosindo selama penulis masih mengikuti praktik magang, seperti Indonesia International Motor Show Jakarta 2024 dan Indonesian Potrelium Associaion (IPA) Convention & Exhibition. Selama berada di dalam venue event, penulis ditugaskan untuk mengamati produk – produk

marketing yang ada di dalam venue, seperti spanduk, signage, flyer, dan detailnya seperti informasi tempat, logo sponsor, logo brand, seperti gambar 3.40, 3.41, dan 3.42.



**Gambar 3.40 Gate Event IIMS 2024**

Sumber; Dokumen pribadi penulis



**Gambar 3.41 Banner Event IIMS 2024**

Sumber; Dokumen pribadi penulis



**Gambar 3.42 Tunnel Event IPA**

Sumber: Dokumen pribadi penulis

### **3.3 Kendala yang Ditemukan**

Selama menjalankan praktik kerja magang di Dyandra Promosindo, penulis mengalami beberapa kendala, baik secara internal tim maupun external dengan client, beberapa kendala yang dihadapi oleh penulis adalah sebagai berikut.

#### **1. Perubahan dadakan**

Selama mengerjakan event, penulis dan anggota tim lainnya sering kali menghadapi pergantian dan permintaan dadakan dari klien. Mulai dari awal pengerjaan hingga H-2 atau bahkan H-1 sebelum acara, permintaan khusus dari klien masih sering muncul. Permintaan ini, meskipun datang secara tiba-tiba, harus tetap dipenuhi untuk menjaga kepuasan klien. Hal



ini menuntut tim untuk segera melakukan penyesuaian yang diperlukan, meskipun perubahan tersebut mendadak dan membutuhkan upaya ekstra.

Penyesuaian ini dapat mencakup berbagai aspek, seperti perubahan tata letak, penambahan elemen dekoratif, modifikasi agenda acara, atau penyesuaian teknis. Sering kali, perubahan ini tidak hanya berdasarkan permintaan langsung dari klien, tetapi juga bisa disebabkan oleh kejadian tak terduga yang terjadi di lapangan. Misalnya, kondisi cuaca yang berubah, masalah teknis dengan peralatan, atau kebutuhan mendesak lainnya yang harus segera diatasi.

## 2. Mencari foto referensi

Selama mengerjakan deck event, pastinya banyak diisi dengan foto-foto referensi untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai rencana kegiatan. Namun, mencari foto yang sesuai dengan keperluan dan tema bukanlah hal yang mudah. Proses ini sering kali memakan waktu yang cukup lama, karena foto yang dipilih harus benar-benar relevan dan mampu menggambarkan konsep yang diinginkan dengan tepat. Selain itu, kualitas dan resolusi foto juga harus diperhatikan agar presentasi terlihat profesional dan menarik.

Setiap slide dalam deck event mungkin memerlukan lebih dari satu foto referensi untuk memberikan visualisasi yang lengkap dan mendetail. Hal ini berarti tim harus mencari berbagai gambar dari sumber yang berbeda, dan menyesuaikan setiap foto agar selaras dengan desain keseluruhan presentasi.

## 3. Miss communication

Pastinya dalam suatu kelompok, miskomunikasi menjadi masalah paling umum. Terutama di dalam tim penulis, miskomunikasi sering kali muncul karena berbagai alasan, mulai dari perbedaan persepsi, penyampaian informasi yang tidak lengkap, hingga penggunaan media komunikasi yang kurang efektif. Miskomunikasi ini bisa berdampak besar pada kinerja tim dan keberhasilan proyek yang sedang dikerjakan.



Di dalam tim penulis, miskomunikasi sering kali terjadi ketika informasi yang diberikan oleh satu anggota tim tidak diterima atau dipahami dengan baik oleh anggota tim lainnya, serta adanya perbedaan persepsi. Misalnya, instruksi yang diberikan oleh project manager mungkin tidak diterima dengan jelas oleh tim pelaksana, sehingga menyebabkan kesalahan dalam pelaksanaan tugas dan harus melakukan revisi nantinya.

### **3.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan**

Untuk mengatasi kendala yang dialami, penulis dan tim mencari solusi yang paling tepat untuk mengatasi kendala tersebut dengan baik, yaitu:

1. Tim harus segera membahas pembagian tugas dengan jelas dan terstruktur, memastikan bahwa setiap anggota tim memahami tanggung jawabnya masing-masing. Selain itu, penting bagi anggota tim untuk saling membantu satu sama lain, bahkan jika tugas tersebut berada di luar pekerjaan utama mereka. Ini menciptakan lingkungan kerja yang kolaboratif dan mendukung, di mana setiap orang merasa didukung dan mampu berkontribusi secara maksimal, dan pekerjaan dapat selesai dengan cepat dan hasilnya tetap maksimal.
2. Tim harus saling membantu untuk mencari foto terbaik, saling memberikan saran, serta memberikan waktu luang tersendiri untuk menemukan foto yang pas dari berbagai sumber. Selain memberikan saran, anggota tim juga bisa saling bertukar referensi dan ide, serta mendiskusikan kelebihan dan kekurangan dari setiap foto yang dipilih.
3. Tim harus mengadakan briefing rutin dan mendokumentasikan semua komunikasi penting dalam bentuk tertulis yang akan sangat membantu dalam kejelasan seluruh informasi yang diberikan oleh semua anggota tim. Kemudian juga mendorong budaya umpan balik terbuka satu sama lain bagi anggota tim untuk mengurangi miskomunikasi dan meningkatkan efektivitas kerja tim secara keseluruhan.