

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Kegiatan praktik kerja magang yang dilakukan penulis di perusahaan PT Lestari Mahadibya yaitu penulis mengerjakan pekerjaan yang diberikan oleh Supervisi yang kemudian diperiksa dan di diskusikan secara bersama dalam satu tim. Jika dari semua anggota tim sudah merasa cukup, hasil kerja dari penulis segera diobservasi dan disempurnakan dan selanjutnya akan dipresentasikan ke *head of unit* untuk ditinjau dan ditentukan secara langsung, apakah kegiatan ini akan diadakan atau tidak. Jika telah lolos dari beberapa pihak dan telah disetujui maka penulis beserta tim mulai merealisasikan *event* tersebut. Setelah berhasil mendapatkan approval dari pihak terkait, penulis beserta tim juga langsung membuat rancangan anggaran secara detail untuk mengajukan pencairan dana.



Gambar 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

#### 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Sebagai *Marketing Event Internship*, penulis menjalankan tugasnya dengan jobdesk yaitu mencari ide *event*, menghubungi pihak sponsor dan komunitas, menghitung *budget event* dan hal lain yang berkaitan dengan *event*.

Sebelum penulis menjalankan praktik kerja magang di PT Lestari Mahadibya, penulis mengambil mata kuliah MPR atau *Marketing Public Relation*. Mata kuliah tersebut memberikan banyak pembelajaran berguna bagi penulis, yang mana ilmu tersebut dapat penulis implementasikan dalam Perusahaan tempat penulis

melakukan praktik magang. Contoh ilmu yang penulis dapatkan saat berkuliah adalah, penulis diajarkan untuk membuat *event* yang baik dengan mempertimbangkan segala aspek dan latar belakang pengunjung, misalnya contoh kasus yang penulis ambil saat mengambil mata kuliah tersebut yaitu mengenai salah satu *brand* mobil dengan penjualan terbesar setelah membuat *event* ini. *Event* tersebut merupakan pameran mobil biasa namun, mereka merancang dan menyediakan banyak hal disana, seperti tempat bazar, permainan anak, *test drive* dan beragam acara menarik lainnya, sehingga banyak keluarga yang bisa datang dan masing-masing anggota keluarganya merasa bahagia menghadiri acara tersebut, jadi bukan hanya salah satu anggota keluarga saja yang merasa bahagia.

Pembelajaran tersebut berhasil penulis implementasikan dalam PT Lestari Mahadibya. Penulis bersama dengan tim membuat suatu *event* yang dilakukan setiap hari Jumat pagi dengan nama kegiatan yaitu “*Senior Glow*”. Acara tersebut dikhususkan untuk lansia dengan usia 55 tahun keatas. Acara ini tidak dipungut biaya sama sekali, namun sebaliknya para senior akan mendapatkan sarapan, *free medical checkup* dan berbagai aktivitas menarik yang berguna bagi para senior. Senior juga akan bertemu banyak teman baru dengan usia serupa. Penulis dan tim memberikan *free* tiket kepada para lansia dan biasanya lansia yang datang tidak datang sendiri, melainkan bersama cucu dan anaknya, sehingga cucu dan anaknya membeli tiket secara normal dan bisa bermain serta menemani nenek atau

kakeknya. Hal tersebut sangat berguna untuk meningkatkan *sales* dalam Scientia Square Park. Berikut merupakan foto pada saat *Senior Glow* berlangsung



Gambar 3.2 Dokumentasi *Senior Glow*

*Sumber: Scientia Square Park*

Foto tersebut diambil pada saat acara selesai, yang mana mereka dapat berfoto Bersama dengan para *senior* lainnya dan dari pihak Scientia Square Park akan mengeluarkan hewan Alpaca agar para *senior* dapat berfoto bersama dan berinteraksi dengan Alpaca.

U M N  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.3 Dokumentasi Pengecekan Kesehatan di *Senior Glow*

*Sumber: Scientia Square Park*

Kami juga menyediakan dokter untuk mengecek kesehatan para *senior* secara gratis, sehingga *senior* dapat lebih *aware* dengan kesehatannya. *Senior* juga akan mendapatkan arahan dari dokter mengenai cara terbaik untuk menjaga kesehatan mereka.



Gambar 3.4 Dokumentasi *Activity Senior Glow*

*Sumber: Scientia Square Park*



Gambar 3.5 Dokumentasi *Activity Senior Glow*

*Sumber: Scientia Square Park*

Dalam acara tersebut para *senior* juga diberikan kegiatan positif yang *variative* di setiap minggunya. Untuk *activity* yang diberikan pada saat itu adalah merajut gantungan kunci. *Senior* akan diberikan bimbingan secara langsung dan detail oleh pelatihnya. Kegiatan ini sangat baik untuk meningkatkan dan melatih fokus para *senior* agar kinerja dan pola pikir mereka tetap aktif, sehingga dapat mengurangi resiko terjadinya pikun. Aktivitas ini juga dilakukan bersama-sama dengan para *senior* lainnya yang memiliki usia serupa, sehingga mereka akan lebih aktif untuk menjalin interaksi.

Selain *Senior Glow* penulis beserta tim juga membuat acara di hari Jumat malam dengan target pengunjung yang lebih luas, yakni mulai dari Mahasiswa/I, Bapak/Ibu hingga Lansia. Acara ini bernama Kotak Waktu. Kotak Waktu merupakan acara yang selalu diadakan setiap hari Jumat di SDC Building. Acara ini gratis tanpa dipungut biaya apapun dan telah disediakan snack, seperti es tebu dan popcorn untuk mereka yang aktif mempersembahkan lagu dan melakukan interaksi dengan MC.



Gambar 3.6 Dokumentasi Kotak Waktu

*Sumber: Scientia Square Park*

Kotak Waktu ini sangat terbuka untuk umum dan beragam kalangan karena genre *music* yang dibawakan tiap minggu nya berbeda-beda dengan tujuan agar para pengunjung tidak bosan dengan genre *music* yang monoton.

Berikut merupakan selesainya Kotak Musik pertama kali, Dimana dihadiri dengan beberapa pihak internal dari perusahaan.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.7 Dokumentasi Pihak Internal Perusahaan

*Sumber: Dokumentasi Penulis*

Untuk tema Kotak Musik yang pertama kali adalah tema mengenai tahun 90 an. Sehingga para internal yang ikut menghadiri dan memeriahkan acara tersebut menggunakan *outfit* hits pada tahun 90 an.

*Event* pertama yang berhasil penulis rancang dengan bantuan tim yaitu acara 17 an untuk internal Perusahaan, yang meliputi perwakilan tenant, *house keeping*, dan beragam divisi yang berada di SQP & *Building*.



Gambar 3.2 Dokumentasi 17an Pihak Internal

*Sumber: Dokumentasi Penulis*

Selain penulis merancang acara 17an untuk pihak internal, penulis beserta dengan tim juga membuat acara 17an untuk pihak eksternal perusahaan, yang mana acara ini diperuntukan bagi seluruh pengunjung yang telah terdaftar melalui *contact person* yang tertera di media sosial Scientia Square Park. Jauh sebelum acara tersebut tiba, penulis dan beberapa divisi terkait seperti *digital marketing*, ikut melakukan gladi resik, sekaligus sebagai bahan konten untuk mempromosikan acara ini kepada pengunjung melalui media sosial resmi milik Scientia Square Park. Berikut merupakan beberapa foto penulis beserta dengan tim saat melakukan gladi resik acara.



Gambar 3.3 Dokumentasi Gladi Resik

*Sumber: Scientia Square Park*



Gambar 3.4 Dokumentasi Gladi Resik

*Sumber: Scientia Square Park*

Berikut merupakan *timeline* pekerjaan selama penulis melakukan praktik kerja magang sebagai *marketing event*

Tabel 3.1 *Timeline Pekerjaan*

Aktivitas	Deskripsi	Agt				Sep				Okt				Nov			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Acara 17an internal dan eksternal	Pembuatan acara 17 an internal dan eksternal																
	Membuat dan merancang keseluruhan acara																
	Mencari vendor dan <i>sponsorship</i> dan melakukan gladi resik																
Acara Mingguan (Kotak Waktu)	Mencari ide																
	Brainstroming bersama tim																
	Menentukan tema dan prosedur																
Acara Mingguan (Senior Glow)	Mencari ide																
	Mencari vendor dan <i>sponsorship</i>																
	Memilih <i>Activity</i>																
Acara Natal dan Tahun Baru	Menentukan tema dan prosedur																
	Mencari ide																
	Membuat dan merancang keseluruhan acara																
	Mencari vendor dan <i>sponsorship</i>																
	Melakukan meeting internal																
	Melakukan meeting bersama internal dan external																

### 3.3 Kendala yang Ditemukan

- Kendala yang ditemukan selama proses praktik magang berlangsung yaitu budget yang diijinkan Perusahaan cukup terbatas namun tetap ingin acara yang diselenggarakan berjalan dengan meriah.
- Kendala selanjutnya yang penulis temukan adalah jadwal yang mudah bertabrakan antara vendor, jadwal dari internal dan beberapa pihak lainnya mengingat terdapat beberapa spot yang disewakan dan digunakan oleh beberapa komunitas
- Kendala terakhir yang penulis temukan adalah sering terdapat miskom antar beberapa pihak
- Terdapat perbedaan mengenai proses awal perancangan suatu acara yang dilakukan di perusahaan dengan ilmu yang penulis dapatkan diperkuliahan, yaitu tentang awal mula diadakannya acara. Berdasarkan ilmu yang penulis dapatkan semasa kuliah, dalam pembuatan *event* harus ditentukan tujuan terlebih dahulu. Sedangkan dalam praktik nyatanya, penulis harus menentukan untuk *event* tersebut dapat terlaksana.

### 3.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

- Solusi yang penulis temukan atas kendala tersebut yaitu penulis mencari komunitas yang sekiranya dapat diajak bekerjasama atau dapat disebut dengan mencari *partnership*.

- Solusi yang dapat penulis berikan yakni melakukan rapat secara besar-besaran oleh beberapa pemangku kepentingan yang memiliki keterlibatan dalam hal ini untuk membicarakan mengenai tanggal yang tepat untuk diadakan acara. Tujuannya adalah agar tidak ada pihak yang merasa dirugikan.
- Solusi yang penulis lakukan yaitu membuat notes dan kesimpulan setelah selesai mengadakan pertemuan atau rapat dan jauh sebelum hari H mengingatkan kembali melalui teknikal rapat.
- Solusi yang kemudian penulis berikan yaitu, penulis menjelaskan cara penulis merancang sebuah *event* selama masa kuliah dan mencoba menjelaskan tentang kelebihan apabila menentukan tujuan acara menjadi agenda utama dalam pembuatan suatu *event*.