

**PERAN BRAND DEVELOPMENT DALAM AKTIVITAS
COMMUNITY ENGAGEMENT DI YAYASAN SPEDAGI
MANDIRI LESTARI (SPEDAGI MOVEMENT)**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

IMELDA SILVIANA

00000070128

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

2026

**PERAN BRAND DEVELOPMENT DALAM AKTIVITAS
COMMUNITY ENGAGEMENT DI YAYASAN SPEDAGI
MANDIRI LESTARI (SPEDAGI MOVEMENT)**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

IMELDA SILVIANA

00000070128

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

2026

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Imelda Silviana

Nomor Induk Mahasiswa 00000070128

Program Studi : Ilmu Komunikasi

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan saya yang berjudul:

PERAN BRAND DEVELOPMENT DALAM AKTIVITAS COMMUNITY
ENGAGEMENT DI YAYASAN SPEDAGI MANDIRI LESTARI (SPEDAGI
MOVEMENT)

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam pelaksanaan maupun dalam penulisan laporan, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 18 Januari 2026



(Imelda Silviana)

HALAMAN PERNYATAAN PENG GUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Imelda Silviana
NIM : 00000070128
Program Studi : Ilmu komunikasi
Judul Laporan : PERAN BRAND DEVELOPMENT DALAM
AKTIVITAS COMMUNITY ENGAGEMENT DI YAYASAN SPEDAGI
MANDIRI LESTARI (SPEDAGI MOVEMENT)

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Laporan/Project/Tugas Akhir*(pilih salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☒ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☐ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Mengakui telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 18 Januari 2026



(Imelda Silviana)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Nama : Imelda Silviana
NIM : 000000070128
Program Studi : Ilmu komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi

menyatakan bahwa saya melaksanakan kegiatan di:

Nama Perusahaan/Organisasi : Spedagi Movement
Alamat : Krajan 1 RT 2 RW 7 Kandangan, Kandangan,
Temanggung, Jawa Tengah
Email Perusahaan/Organisasi : info@spedagi.org

1. Perusahaan/Organisasi tempat saya melakukan kegiatan dapat di validasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari, terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan/organisasi tempat saya melakukan kegiatan, maka:
 - a. Saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.
 - b. Saya bersedia menerima semua sanksi yang berlaku sebagaimana ditetapkan dalam peraturan yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan digunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang, 18 Januari 2026

Mengetahui



Menyatakan



Singgih Susilo Kartono

Imelda Silviana

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan dengan judul

PERAN *BRAND DEVELOPMENT* DALAM AKTIVITAS
COMMUNITY ENGAGEMENT DI YAYASAN SPEDAGI MANDIRI
LESTARI (*SPEDAGI MOVEMENT*)

Oleh

Nama : Imelda Silviana
NIM : 00000070128
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Rabu, 14 Januari 2026
pukul 09.00 s.d 10.00 dan dinyatakan
LULUS

dengan susunan penguji sebagai berikut

Pembimbing



Vega Karina Andira Putri, S.Sos, M.Si.
NIDN 0307128703

Penguji



Khairul Syafuddin, S.I.Kom., M.A.
NIDN 0309109302

Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi



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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Imelda Silviana
NIM : 00000070128
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : PERAN BRAND DEVELOPMENT
DALAM AKTIVITAS COMMUNITY ENGAGEMENT DI YAYASAN
SPEDAGI MOVEMENT MANDIRI LESTARI (SPEDAGI MOVEMENT)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia (pilih salah satu):

☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk memublikasikan hasil laporan saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh civitas academica UMN/ publik. Saya menyatakan bahwa laporan yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.

- ☐ Saya tidak bersedia memublikasikan hasil laporan ini ke dalam repositori Knowledge Center karena ada data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
- ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara.
 - ☐ Embargo publikasi laporan dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 18 Januari 2026



(Imelda Silviana)

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa tas segala berkat dan juga rahmatnya yang diberikan sehingga penulisan laporan magang ini dapat terselesaikan, laporan magang yang berjudul “PERAN BRAND DEVELOPMENT DALAAM AKTIVITAS COMMUNITY ENGAGEMENT DI YAYASAN SPEDAGI MOVEMENT MANDIRI LESTARI (SPEDAGI MOVEMENT)” dapat diselesaikan dengan baik, penyusunan laporan ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam mencaapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada program studi Ilmu Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara. Penulis harap peran brand development ini dapat memberikan inspirasi. Saya menyadari sepenuhnya bahwa laporan ini tidak mungkin terselesaikan tanpa bantuan,dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik selama proses perkuliahan hingga proses penyusunan akhir ini. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati saya, saya mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ir. Andrey Andoko, M.Sc. Ph.D., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Dr. Rismi Juliadi, S.T., M.Si, selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Cendera Rizky Anugrah Bangun, S.Sos., M.Si., selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Vega Karina Andira Putri, S.Sos., M.Si, selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya laporan ini.
5. Khairul Syafuddin, S.I.Kom., M.A. selaku Penguji yang telah memberikan saran dan juga arahan untuk laporan ini.
6. Kedua orang tua saya yaitu Mama,Papa,Cici yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Mba Wening Lastri dan team CAPLOK terimakasih atas kerjasamanya.

Tangerang, 18 Januari 2026



(Imelda Silviana)

PERAN BRAND DEVELOPMENT DALAM AKTIVITAS COMMUNITY ENGAGEMENT DI YAYASAN SPEDAGI MANDIRI LESTARI (SPEDAGI MOVEMENT)

Imelda Silviana

ABSTRAK

Laporan ini membahas peran penulis sebagai Brand Development dalam program CAPLOK merupakan inisiatif yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap produk dan layanan melalui kegiatan interaktif dan edukatif. Dalam perspektif **teori manajemen event menurut Goldblatt**, proses ini termasuk tahap perencanaan (planning) dan pelaksanaan (implementation), di mana penulis merancang konsep visual dan konten flashcard yang sesuai dengan identitas brand, menarik bagi audiens, dan mendukung tujuan event. Pembuatan flashcard meliputi analisis kebutuhan audiens, pemilihan materi yang relevan, desain kreatif, serta evaluasi efektivitas media dalam meningkatkan engagement dan penyampaian pesan brand. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa flashcard efektif dalam memperkuat komunikasi brand dan memberikan pengalaman edukatif yang menyenangkan. Laporan ini merefleksikan pembelajaran penulis terkait strategi brand development, kreativitas konten, serta pentingnya adaptasi media dalam aktivitas community engagement dalam kerangka manajemen event.

Kata kunci: Brand Development, Flash card, Community Engagement. Event CAPLOK

THE ROLE OF BRAND DEVELOPMENT IN COMMUNITY ENGAGEMENT ACTIVITIES AT THE SPEDAGI MANDIRI LESTARI FOUNDATION (SPEDAGI MOVEMENT)

Imelda Silviana

ABSTRACT

This report discusses the role of the author as a Brand Development officer in the CAPLOK program, with a focus on creating educational media in the form of flashcards. CAPLOK is an initiative aimed at enhancing the community's understanding of products and services through interactive and educational activities. From the perspective of event management theory according to Goldblatt, this process falls within the planning and implementation stages, in which the author designs the visual concept and content of the flashcards in accordance with the brand identity, appealing to the audience, and supporting the objectives of the event. The creation of the flashcards involves analyzing audience needs, selecting relevant materials, designing creative visuals, and evaluating the effectiveness of the media in increasing engagement and delivering the brand message. The results of the activities indicate that the flashcards were effective in strengthening brand communication and providing an enjoyable educational experience. This report reflects the author's learning regarding brand development strategies, content creativity, and the importance of adapting media in community engagement activities within the framework of event management.

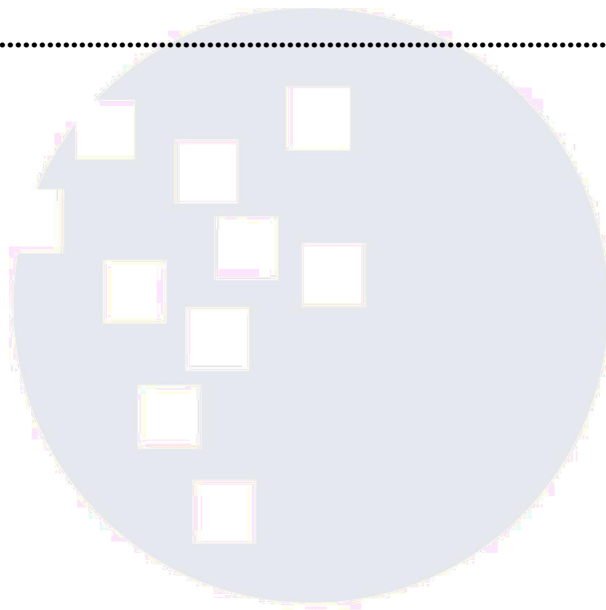
Keywords: Brand Development, Flashcard, Community engagement. CAPLOK event.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja	4
1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja.....	5
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja.....	5
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja.....	6
1.3.3 Proses Pelaksanaan Kerja Magang.....	7
1.3.4 Proses Pembuatan Laporan	7
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	8
2.1 Deskripsi Perusahaan.....	8
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	11
2.2.1 Struktur Magang Revitalisasi Desa <i>Batch 2 (community engagements)</i>	14
2.3 Portfolio Perusahaan.....	17
BAB III PELAKSANAAN KERJA	19
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	19
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang.....	21

3.3 Kendala yang Ditemukan.....	39
3.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	41
BAB IV PENUTUP	43
4.1 Kesimpulan.....	43
4.2 Saran	43
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN	48



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Grafik Urbanisasi.....	1
Gambar 2.1 LOGO Spedagi	8
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Spedagi Movement.....	11
Gambar 2. 3 Bagan Struktur Organisasi Magang.....	14
Gambar 3.1 Dokumentasi TOGA.....	19
Gambar 3.2 Tahapan Manajemen Kegiatan Menurut Goldblatt Sumber: umn.ac.id (2025)	23
Gambar 3.3 Dokumentasi Observasi Awal Lingkungan dan Persiapan Kegiatan CAPLOK (<i>Pre-Event</i>)	27
Gambar 3.4 Desain Media Flashcard TOGA	31
Gambar 3.5 Perencanaan Awal CAPLOK Dalam Bentuk Rundown.....	32
Gambar 3.6 Koordinasi Dengan Narasumber.....	35
Gambar 3.7 Koordinasi dan Pendampingan Anak-Anak	36
Gambar 3.8 Sesi Permainan Flashcard Sebagai Bentuk Evaluasi.....	38



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. PRO STEP-1	48
Lampiran 2. PRO-STEP 2.....	49
Lampiran 3. Daily Task PRO-STEP 4	50
Lampiran 4. Counseling Form.....	58
Lampiran 5. PRO-STEP 04.....	59
Lampiran 6. Turnitin.....	61
Lampiran 7. Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI).....	64

