

**LAPORAN KEGIATAN SEMINAR
STRATEGI SUKSES KONTEN KREATOR DI ERA DIGITAL**



**MATA KULIAH:
EVENT MANAGEMENT**

**DOSEN PENGAMPU:
IVANINA ZUHDI PANE, S. SOS., M. S.**

**DISUSUN OLEH:
SKS PROJECT 25**

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
JURUSAN ILMU KOMUNIKASI KJ201(KOM201)**

UNIVERSITAS ESA UNGGUL JAKARTA

2025

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan kegiatan *Strategi Sukses Konten Kreator* ini dapat diselesaikan dengan baik. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan wawasan dan keterampilan kepada para peserta dalam mengembangkan konten yang menarik, kreatif, dan sesuai dengan tren digital saat ini. Kami berharap kegiatan ini dapat menjadi inspirasi dan motivasi bagi para konten kreator untuk terus berkarya dan berinovasi.

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam kesuksesan kegiatan ini, khususnya kepada panitia penyelenggara, narasumber, serta seluruh peserta yang telah berpartisipasi aktif.

Kami menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat kami harapkan guna perbaikan di masa mendatang. Semoga laporan ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi semua pihak.

Hormat Kami,
SKS PROJECT 25

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar belakang	1
1.2. Tujuan kegiatan	1
1.3. Manfaat kegiatan	2
BAB II PELAKSANAAN KEGIATAN.....	3
2.1. Waktu dan Tempat	3
2.2. Peserta	3
2.3. Stakeholder.....	3
2.4. Materi Kegiatan.....	4
BAB III LAPORAN KEUANGAN.....	5
3.1. Rencana Anggaran Biaya	5
3.2. Biaya Aktual.....	6
BAB IV MANFAAT DAN HASIL	8
4.1. Antusiasme Peserta	8
4.2. Peningkatan Pemahaman.....	8
4.3. Tindak Lanjut	9
BAB V KENDALA DAN SOLUSI.....	10
5.1. Kendala.....	10
5.2. Solusi.....	10
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	12
6.1. Kesimpulan.....	12
6.2. Saran.....	12
Lampiran-Lampiran	iv
Penutup.....	vii
Daftar Pustaka	viii

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam era digital yang terus berkembang, peran konten kreator menjadi semakin strategis dalam membangun personal branding dan berkontribusi pada industri kreatif. Dengan hadirnya platform seperti YouTube, Instagram, TikTok, dan lainnya, konten kreator memiliki peluang besar untuk menjangkau audiens yang luas dan beragam. Tren konsumsi media digital yang terus meningkat mencerminkan perubahan perilaku konsumen yang lebih memilih konten digital dibandingkan media konvensional. Namun, persaingan yang ketat di dunia digital menuntut kreator untuk menghasilkan konten orisinal, berkualitas, dan relevan dengan kebutuhan pasar. Pemahaman tentang algoritma platform, analisis data, dan teknik pemasaran digital menjadi kunci kesuksesan dalam menciptakan karya yang berdampak positif.

Selain membangun personal branding yang kuat dan konsisten, konten kreator juga berkontribusi pada pertumbuhan industri kreatif dengan mendorong inovasi, menciptakan lapangan kerja, dan mendukung ekonomi kreatif di berbagai sektor seperti hiburan, pendidikan, dan kuliner. Dukungan dari pemerintah, perusahaan, dan komunitas kreatif sangat diperlukan untuk menciptakan ekosistem yang kondusif. Dengan strategi yang tepat, konten kreator dapat memperluas jangkauan, meningkatkan reputasi, serta memberikan dampak sosial dan ekonomi yang signifikan di era digital ini.

1.2. Tujuan Kegiatan

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang mendalam kepada peserta mengenai berbagai strategi sukses dalam menciptakan konten yang tidak hanya menarik, tetapi juga relevan dengan audiens yang dituju. Selain itu, kegiatan ini juga dirancang untuk membekali peserta dengan

keterampilan praktis dalam merencanakan serta mengelola konten digital secara efektif, sehingga mereka dapat menghadapi tantangan di dunia digital yang terus berkembang. Dengan mengikuti kegiatan ini, diharapkan peserta dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam proses pembuatan konten, sehingga mampu menghasilkan karya yang orisinal, berkualitas, dan memiliki daya tarik yang tinggi di berbagai platform digital.

1.3. Manfaat Kegiatan

Kegiatan ini memberikan berbagai manfaat yang dapat dirasakan oleh peserta, di antaranya adalah pemahaman yang lebih mendalam tentang teknik produksi konten yang efektif. Dengan pengetahuan ini, peserta dapat menciptakan konten yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan audiens, sehingga mampu meningkatkan daya tarik serta kualitas dari setiap materi yang diproduksi. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk membantu peserta dalam meningkatkan engagement dan interaksi dengan audiens mereka. Melalui strategi yang tepat, peserta dapat membangun hubungan yang lebih erat dengan pengikut mereka, sehingga menciptakan komunitas yang aktif dan loyal. Manfaat lainnya adalah kemampuan untuk memanfaatkan berbagai platform media sosial secara optimal. Peserta akan memahami karakteristik unik dari masing-masing platform serta cara terbaik untuk menggunakannya guna mencapai tujuan komunikasi dan pemasaran yang diinginkan. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis peserta, tetapi juga memberikan wawasan yang luas mengenai strategi digital yang efektif.

BAB II

LAPORAN KEGIATAN

2.1. Waktu dan Tempat

Kegiatan ini diselenggarakan pada hari Sabtu, 11 Januari 2025, dimulai dari pukul 08.00-13.00 WIB, yang bertempat di Ruang 207-208, Gedung A Lantai 2, Universitas Esa Unggul, Jakarta. Kegiatan ini dilakukan secara online dan juga offline, untuk online nya sendiri kami menggunakan platform Zoom Meeting sebagai medianya.

2.2. Peserta

Kegiatan ini diikuti sebanyak 81 peserta yang berasal dari kalangan mahasiswa yang memiliki minat dan ketertarikan dalam dunia konten kreator, dengan berbagai latar belakang program studi. Dari total 81 peserta tersebut, 33 orang hadir secara offline dan 47 orang hadir secara online. Partisipasi dari berbagai kalangan ini menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap perkembangan industri kreatif, khususnya dalam bidang pembuatan konten digital yang saat ini semakin berkembang pesat.

2.3. Stakeholder

Stakeholder yang terlibat pada kegiatan ini yaitu narasumber dan moderator. Kami mengundang para ahli yang memiliki pengalaman dan keahlian dibidang konten kreator untuk menjadi narasumber pada kegiatan ini. Mereka diundang untuk memberikan wawasan, pengetahuan, serta pandangan yang mendalam terkait dengan topik yang dibahas dalam kegiatan ini. Dengan latar belakang yang sesuai dengan tema kegiatan, para narasumber mampu memberikan sudut pandang yang luas dan komprehensif, sehingga peserta dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik dan mendalam. Selain itu, ada juga moderator yang membersamai dalam pelaksanaan kegiatan ini, serta dihadiri pula oleh kepala program studi ilmu komunikasi Esa Unggul untuk

memberi sambutan kepada Narasumber yang hadir pada kegiatan tersebut. Adapun narasumber dan moderator yang akan kebersamai kegiatan ini adalah sebagai berikut:

Narasumber 1 : H. Deden Sunandar, S. Kom., M.M.
Narasumber 2 : Muchyidin, S. Kom
Moderator : Ivanina Zuhdi Pane, S. Sos., M. S.
Sambutan Kaprodi : Euis Nurul Bahriyah, SE, M. Si.

2.4. Materi Kegiatan

Materi yang disampaikan dalam kegiatan ini mencakup berbagai aspek penting untuk memaksimalkan penggunaan platform digital dalam pemasaran dan pembuatan konten. Peserta diperkenalkan pada berbagai jenis platform digital dan karakteristik audiens di masing-masing platform, yang sangat penting untuk menentukan strategi komunikasi yang tepat. Selain itu, pemahaman tentang algoritma media sosial dan cara mengoptimalkannya untuk meningkatkan visibilitas konten juga menjadi fokus. Dalam sesi perencanaan konten, peserta diajak melakukan riset audiens dan mengikuti tren terkini, serta belajar menyusun content calendar yang efisien untuk menjaga konsistensi dan struktur konten.

Pada sesi teknik produksi konten, peserta diajarkan penggunaan alat dan aplikasi editing untuk menghasilkan konten yang menarik dan profesional, serta pentingnya pembuatan skrip dan teknik storytelling yang efektif untuk menarik perhatian audiens. Dalam strategi pemasaran konten, peserta mempelajari cara meningkatkan engagement dengan audiens melalui penggunaan call to action yang menarik dan teknik interaksi lainnya. Selain itu, mereka juga memahami peluang kolaborasi dengan influencer dan cara monetisasi konten untuk menghasilkan pendapatan dari kegiatan digital. Semua materi ini memberikan wawasan berharga bagi mereka yang ingin

mengembangkan keterampilan dalam pemasaran digital dan pembuatan konten yang efektif.

BAB III LAPORAN KEUANGAN

3.1. Rencana Anggaran Biaya

Rencana anggaran biaya dibagi kedalam beberapa kategori utama, yaitu perlengkapan, tenaga kerja, konsumsi, dan hadiah. Dengan total keseluruhan anggaran sebesar Rp 3.560.000 ditambah dengan *overheat cost* sebesar 10% atau Rp 356.000, maka total anggaran akhir menjadi Rp 3.916.000 dengan rincian sebagai berikut:

A. Perlengkapan

NO	ITEM	PRICE	QTY	AMOUNT
1	Print Proposal	Rp 30.000	2	Rp 60.000
2	Print Poster	Rp 6.500	10	Rp 65.000
TOTAL				RP 125.000

B. Tenaga Kerja Tambahan

NO	ITEM	PRICE	QTY	AMOUNT
1	Petugas Kebersihan	Rp 50.000	2	Rp 100.000
TOTAL				RP 100.000

C. Hadiah

NO	ITEM	PRICE	QTY	AMOUNT
1	Sertifikat Narasumber	Rp 25.000	1	Rp 25.000
2	Plakat	Rp 150.000	1	Rp 150.000
3	Fee Narasumber	Rp 2.000.000	1	Rp 2.000.000
4	Hadiah Tanya Jawab	Rp 25.000	7	Rp 175.000
TOTAL				RP 2.350.000

D. Konsumsi

NO	ITEM	PRICE	QTY	AMOUNT
1	Snack Peserta & Panitia	Rp 10.000	90	Rp 900.000
2	Air Mineral Gelas Cleo	Rp 23.000	3	Rp 690.000
3	Tisu Livi (150 Sheets)	Rp 3.000	1	Rp 3.000
4	Tisu Nice (150 Sheets)	Rp 6.500	2	Rp 13.000
TOTAL				RP 985.0000

E. Total Biaya

NO	REMARKS	AMOUNT
1	Perlengkapan	Rp 125.000
2	Tenaga Kerja Tambahan	Rp 100.000
3	Konsumsi	Rp 985.000
4	Hadiah	Rp 2.350.000
SUB TOTAL		RP 3.560.000
<i>OVERHEAT COST +10%</i>		Rp 356.000
GRAND TOTAL		Rp 3.916.000

3.2. Biaya Aktual

Untuk menutup kebutuhan dana diatas, kami melakukan sistem kolektif dengan jumlah per orang sebesar Rp 200.000 dikalikan dengan jumlah panitia yang ada sebanyak 25 orang. Dari total rencana anggaran biaya diatas, kami lampirkan biaya aktual dengan rincian sebagai berikut:

A. Pemasukan

NO	ITEM	PRICE	QTY	AMOUNT
1	Kolektif Panitia	Rp 200.000	25	Rp 5.000.000
2	Donasi	Rp 800.000	1	Rp 800.000
TOTAL				RP 5.800.000

B. Pengeluaran

NO	ITEM	DATE	PRICE
1	Cetak poster	12/12/2024	Rp 37.500
2	Cetak proposal pertama	12/12/2024	Rp 25.000

3	Cetak proposal kedua	14/12/2024	Rp 15.000
4	Cetak proposal ketiga	18/12/2024	Rp 27.000
5	DP Konsumsi	07/01/2025	Rp 200.000
6	Pembuatan Banner	08/01/2025	Rp 70.000
7	Pembuatan Plakat	08/01/2025	Rp 250.000
8	Print Sertifikat	08/01/2025	Rp 6.500
9	Pembuatan Plakat	09/01/2025	Rp 250.000
10	Revisi Banner	10/01/2025	Rp 27.000
11	Bingkai Sertifikat	10/01/2025	Rp 116.700
12	Pelunasan Konsumsi	10/01/2025	Rp 550.000
13	Tambahan Konsumsi	10/01/2025	Rp 46.000
14	Air Mineral Dosen, Narsum, Moderator	11/01/2025	Rp 28.300
15	Fee Narasumber	11/01/2025	Rp 1,250.000
16	Fee Narasumber	11/01/2025	Rp 1.250.000
17	Konsumsi Narasumber	11/01/2025	Rp 100.000
18	Baterai	11/01/2025	Rp 30.400
19	Amplop dan Spidol Kecil	11/01/2025	Rp 5.000
20	Gift Pertanyaan (Akmal Fadhilah - 085695572613)	11/01/2025	Rp 26.000
21	Gift Pertanyaan (Maria Natalia - 081383986740)	11/01/2025	Rp 26.000
22	Gift Pertanyaan (Farah Febiola - 089530055056)	11/01/2025	Rp 26.000
23	Gift Pertanyaan (Meyva Deswita - 08985518835)	11/01/2025	Rp 26.000
24	Gift Pertanyaan (Wartini Firdausi - 087836151908)	11/01/2025	Rp 26.,000
25	"Gift Pertanyaan (Khristian Ardianto - 081310123404)"	11/01/2025	Rp 26.000
26	Transportasi Snack (Bekasi - Jakarta)	11/01/2025	Rp 150.000
TOTAL			RP 4.590.400
RAB			Rp 3.916.000
PEMASUKAN			Rp 5.800.000
SALDO AKHIR			Rp 1.209.600

Dengan demikian, pendanaan dalam event ini terbilang sukses tanpa mengalami minus. Lalu sisa saldo yang ada akan kami bagi kembali kepada seluruh panitia yang terlibat yaitu sebesar Rp 48.384 per orang.

BAB IV

MANFAAT DAN HASIL

4.1. Antusiasme Peserta

Selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang sangat tinggi, yang dapat dilihat dari keterlibatan mereka dalam berbagai aktivitas yang telah dirancang. Mereka secara aktif berpartisipasi dalam sesi diskusi dengan mengajukan pertanyaan yang relevan, memberikan tanggapan yang konstruktif, serta berbagi pengalaman dan pandangan mereka terkait materi yang disampaikan. Partisipasi aktif ini tidak hanya mencerminkan minat mereka terhadap topik yang dibahas, tetapi juga memperlihatkan tingkat pemahaman yang baik serta kemampuan mereka dalam menerapkan konsep yang telah dipelajari. Interaksi yang terjadi selama kegiatan berlangsung menunjukkan dinamika yang positif, di mana peserta saling mendukung dan berbagi pengetahuan satu sama lain. Secara keseluruhan, antusiasme yang tinggi ini berkontribusi pada kesuksesan kegiatan dan menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

4.2. Peningkatan Pemahaman

Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan, sebagian besar peserta menyatakan bahwa mereka memperoleh wawasan baru mengenai strategi pembuatan konten yang efektif. Para peserta merasa bahwa materi yang disampaikan selama kegiatan sangat relevan dengan kebutuhan mereka dalam mengembangkan keterampilan di bidang pembuatan konten. Mereka mengakui bahwa sebelum mengikuti kegiatan ini, pemahaman mereka tentang strategi penyusunan konten yang menarik dan sesuai dengan target

audiens masih terbatas. Namun, setelah mengikuti seminar ini, mereka mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang berbagai teknik membuat konten, seperti perencanaan konten, pemilihan platform yang tepat, serta penggunaan alat bantu digital untuk meningkatkan kualitas dan jangkauan konten mereka. Beberapa peserta juga mengungkapkan bahwa mereka kini lebih percaya diri dalam merancang strategi konten yang kreatif dan terukur berdasarkan tren serta kebutuhan pasar yang terus berkembang. Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil memberikan manfaat yang signifikan bagi para peserta dalam meningkatkan pemahaman mereka terkait pembuatan konten yang efektif dan berdaya saing.

4.3. Tindak Lanjut

Sebagai tindak lanjut dari kegiatan yang telah dilaksanakan, peserta diharapkan dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka peroleh dalam proses pembuatan konten mereka sendiri. Dengan memahami konsep, teknik, dan strategi yang telah dipelajari, peserta diharapkan mampu menciptakan konten yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki nilai informatif dan edukatif yang tinggi. Selain itu, penerapan ilmu yang telah diperoleh diharapkan dapat membantu peserta dalam mengembangkan kreativitas mereka, sehingga mampu menghasilkan konten yang orisinal, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan audiens mereka. Proses ini juga akan menjadi kesempatan bagi peserta untuk mengasah keterampilan mereka lebih lanjut melalui pengalaman langsung dan evaluasi mandiri. Diharapkan dengan menerapkan ilmu yang telah dipelajari, peserta dapat meningkatkan kualitas konten mereka serta memperluas jangkauan dan dampak dari konten yang mereka hasilkan di berbagai platform media.

BAB V

KENDALA DAN SOLUSI

5.1. Kendala

Dalam pelaksanaan seminar, terdapat beberapa kendala yang dihadapi, di antaranya adalah keterbatasan waktu yang tersedia. Waktu yang dialokasikan untuk seminar ini dirasa terlalu cepat, sehingga materi yang disampaikan juga terlalu singkat. Hal ini dapat menyebabkan peserta tidak memiliki kesempatan yang cukup untuk memahami dan menguasai keterampilan yang diajarkan secara optimal. Selain itu, keterbatasan waktu juga dapat mempengaruhi efektivitas proses pembelajaran, di mana narasumber harus menyampaikan materi dengan tempo yang lebih cepat, sehingga berpotensi membuat peserta kesulitan dalam mengikuti setiap tahap praktik dengan baik.

Selain keterbatasan waktu, kamera streaming yang sering overheat juga menjadi kendala utama dalam kegiatan yang dilakukan secara daring. Kamera yang sering mati karena overheat dapat menyebabkan gangguan dalam komunikasi visual antara narasumber dan peserta secara daring. Dalam perencanaan produksi seminar ini pun terbilang sangat singkat, hal ini menyebabkan persiapan yang dilakukan belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan solusi yang tepat untuk mengatasi kendala ini agar sesi praktik dapat berjalan dengan lancar dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

5.2. Solusi

Untuk meningkatkan pemahaman peserta dalam kegiatan ini, kami menyediakan materi tambahan dalam bentuk video rekaman. Video ini berisi rangkuman dari materi yang telah disampaikan selama sesi berlangsung, serta penjelasan tambahan yang bertujuan untuk memperdalam pemahaman peserta. Dengan adanya video rekaman ini, peserta dapat meninjau kembali

materi kapan saja sesuai dengan kebutuhan mereka, sehingga diharapkan pemahaman terhadap topik yang dibahas dapat lebih optimal. Selain itu, video ini juga dapat menjadi referensi bagi peserta yang mungkin mengalami kesulitan dalam mengikuti sesi secara langsung, sehingga mereka tidak tertinggal dalam memahami materi yang diberikan.

Sebagai upaya untuk mendukung peserta dalam memahami materi dengan lebih baik, kami juga menyediakan sesi diskusi setelah kegiatan berlangsung yang dilakukan di grup Whatsapp peserta. Sesi ini dirancang untuk memberikan kesempatan kepada peserta dalam mengajukan pertanyaan, mendiskusikan hal-hal yang kurang dipahami, serta mendapatkan bimbingan lebih lanjut dari narasumber atau fasilitator. Sesi diskusi ini diharapkan dapat membantu peserta dalam mengatasi kendala yang mereka hadapi selama proses pembelajaran dan memberikan solusi yang lebih terarah sesuai dengan kebutuhan individu masing-masing. Dengan adanya sesi ini, kami berharap peserta dapat lebih percaya diri dalam menerapkan pengetahuan yang telah mereka peroleh selama kegiatan berlangsung.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Kegiatan ini telah berjalan dengan baik dan berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Selama pelaksanaan kegiatan, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti setiap sesi yang disajikan. Mereka mendapatkan wawasan berharga mengenai berbagai strategi yang dapat diterapkan untuk menjadi seorang konten kreator yang profesional. Materi yang disampaikan mencakup berbagai aspek penting, seperti perencanaan konten, pemanfaatan media sosial secara efektif, teknik editing yang menarik, serta cara membangun personal branding yang kuat di dunia digital. Selain itu, peserta juga memperoleh kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan para narasumber yang berpengalaman di bidangnya, sehingga mereka dapat bertukar pengalaman dan mendapatkan tips praktis yang dapat diterapkan dalam pengembangan karier mereka sebagai konten kreator. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan manfaat yang signifikan bagi peserta dalam memahami langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai kesuksesan di industri kreatif yang semakin kompetitif.

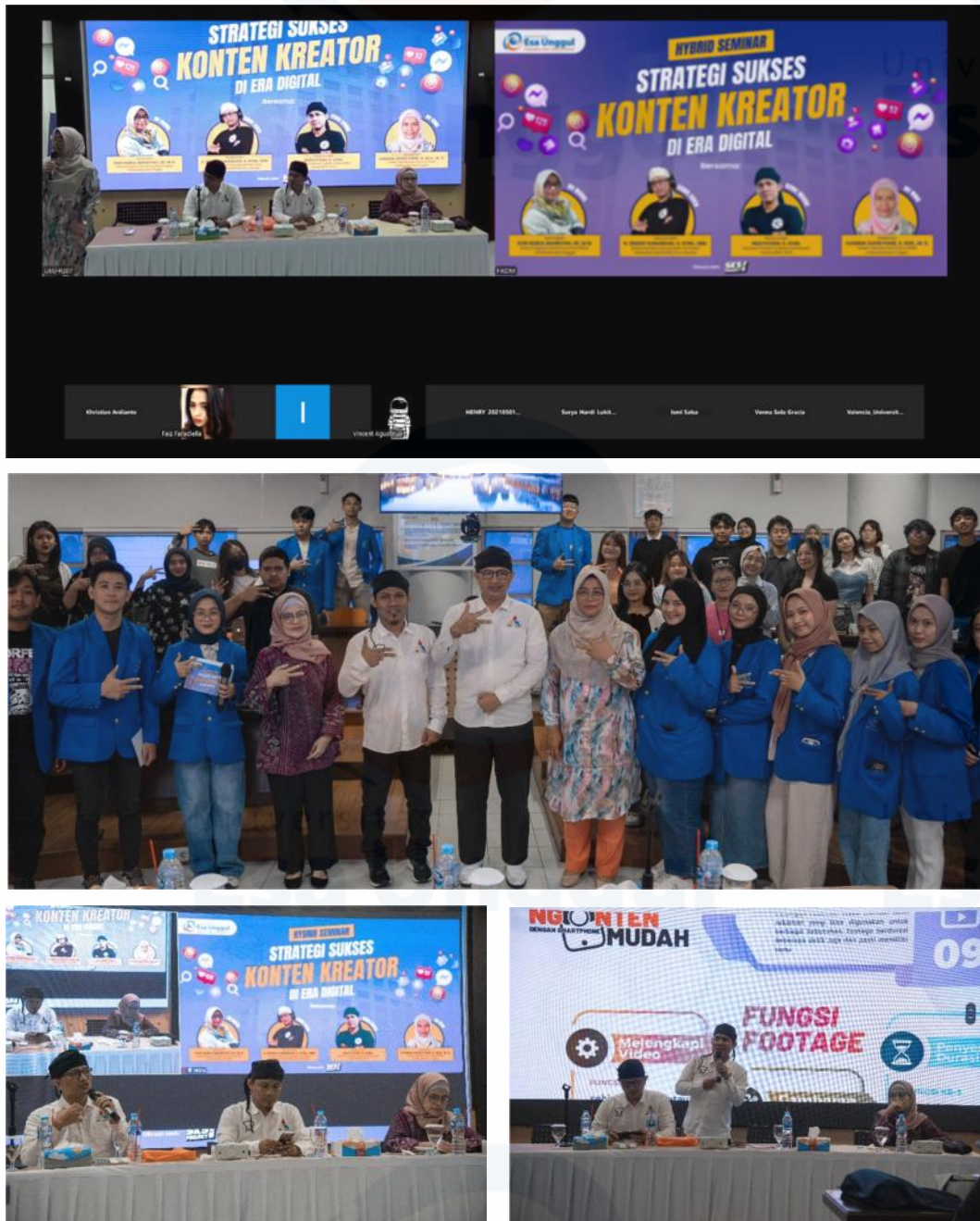
6.2. Saran

Untuk meningkatkan efektivitas dan dampak dari kegiatan yang telah dilakukan sebelumnya, disarankan untuk mengadakan kegiatan serupa dengan fokus yang lebih spesifik, seperti pengelolaan media sosial tertentu. Dengan adanya fokus yang lebih mendalam, peserta akan mendapatkan pemahaman yang lebih terarah dan sesuai dengan kebutuhan mereka, misalnya dalam penggunaan platform seperti Instagram, Facebook, atau LinkedIn. Pendekatan ini tidak hanya memungkinkan peserta untuk memahami fitur-fitur teknis secara lebih rinci, tetapi juga membantu mereka dalam menyusun strategi

pemasaran digital yang lebih efektif dan sesuai dengan target audiens masing-masing.

Selain itu, penyelenggaraan workshop secara rutin juga menjadi langkah yang penting dalam rangka meningkatkan keterampilan peserta secara berkelanjutan. Workshop rutin dapat memberikan kesempatan bagi peserta untuk terus memperbarui pengetahuan mereka seiring dengan perkembangan tren dan teknologi di bidang media sosial. Melalui sesi pelatihan yang dilakukan secara berkala, peserta dapat memperoleh pengalaman praktis yang lebih mendalam serta mendapatkan umpan balik langsung dari para ahli di bidangnya. Dengan demikian, mereka tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu menerapkannya dalam situasi nyata, sehingga keterampilan mereka terus berkembang dan dapat memberikan manfaat yang maksimal bagi pengembangan pribadi maupun profesional mereka.


LAMPIRAN-LAMPIRAN



Semua dokumentasi dan juga berkas-berkas penunjang kegiatan kami masukan kedalam satu folder Google Drive di [Arsip Kegiatan Semiar](#) .

No.	Nama Peserta	No.	Nama Peserta
1	Elfira Nashwa Natania	41	Adinda Shafira Iswanto
2	Vincent Agustinus	42	Zahrani Rachmadina
3	Muhammad Farrel Aubin	43	Paramitha Suci Zebua
4	Inge Andena	44	Laura Vionita
5	Naufal Dzaki Muzhaffar	45	Dina Wulandari
6	Akmal Fadila	46	Putri Dhuha Fatimah
7	Armansyah Putro W. Ibadurrahman	47	Siti Julaeha
8	Adelia mansyur	48	Maria Natalia
9	Farrah Febiola	49	Paska Theresia Sihaloho
10	Alvian	50	Rikke Amelia Nurhayati
11	Khristian Ardianto	51	Citra Mutiara
12	Aina Kamalati	52	Valentina Lay Koli
13	Ester Octaviani	53	Lucyana
14	Indah Nurhasan	54	Iin Irmawati
15	Ines Ismaniar Liananda	55	Irsalina Irawan
16	Fina Puspita Laut	56	Hafiz Ar Rahmanu
17	Desvita Syadina Majid	57	Ismi Salsabilah
18	Owen Orlando Hasudungan	58	Ferdy Zico Fahreza
19	Bintang Maharani	59	Aulia Rahmania
20	Dani Ramadhan	60	Wartini
21	Venna Sola Gracia	61	Tari Patmawati
22	Novita Ridwan	62	Nurul Hikmah
23	Isya Syilviana Putri	63	Esly Tristiani
24	Laila Puspaningtyas	64	Henry
25	Valencia	65	Elizabeth Laurel Hartawan
26	Angelica Ceicilia	66	Sumantri Manda Ranto
27	Sheren Linardi	67	Anastasia Audrey Kurniawan
28	Ayu Safitri	68	Veby Husada
29	Nabilah Qonita	69	Indah Fitria Kurdiana Putri
30	Filip Fernandus M	70	Faiz Faradiella
31	Jeremiah Agung Budiantoro	71	Gita Septianingsih

32	Nailla Putri Ramadhani	72	Surya Hardi Lukita
33	Clariva Ridha Shyafina	73	Stephanie Gumulya
34	Namira Azkia Bahar	74	Sulthan Bonanza Iqbalsyah
35	Helmalia Putri	75	Johan Maha Putra
36	Bernadetta Setiawan	76	Gassanov Teymur Ali
37	Muhammad Farhan Raziynal A.	77	Daaryl Putra Pratama
38	Bintang Hadi Assyathiby	78	Arya Benef Alma
39	Meyva Deswita	79	Diah Puspita sari
40	Lorenzia	80	Leni Istika



turnitin
Digital Receipt

This receipt acknowledges that Turnitin received your paper. Below you will find the receipt information regarding your submission.

The first page of your submissions is displayed below.

Submission author: Turnitin Student
 Assignment title: Assignment 20
 Submission title: Laporan Kegiatan Event.pdf
 File name: Laporan_Kegiatan_Event.pdf
 File size: 775.32K
 Page count: 18
 Word count: 3,107
 Character count: 20,841
 Submission date: 25-Jan-2025 04:56AM (UTC-0500)
 Submission ID: 2571167415

Esa Unggul
UNIVERSITAS
ESANGGUL

Copyright 2025 Turnitin. All rights reserved.

Laporan Kegiatan Event.pdf

ORIGINALITY REPORT

18%	16%	8%	5%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.ung.ac.id Internet Source	1%
2	www.coursehero.com Internet Source	1%
3	Muhammad Abdul Khafi, Muhammad Zaidan Kaisan, Raihanna Zahwa, Amanda Novia Anwar, Abdul Fadhil. "Gaya Dakwah Husein Ja'far Al-Hadar dalam Menyebarkan Islam kepada Generasi Z", TSAQOFAH, 2024 Publication	1%
4	Submitted to Surabaya University Student Paper	1%
5	eprints.politeknikpu.ac.id Internet Source	1%
6	kalbariana.web.id Internet Source	1%
7	Subandi, Yudi Wiharto, Mufti Mufti, Grace Gata, Agnes Aryasanti, Ari Saputro. "Pelatihan Penggunaan Microsoft Forms Dalam	1%

PENUTUP

Sebagai bentuk pertanggungjawaban atas terselenggaranya acara ini, laporan kegiatan ini telah disusun dengan sebaik-baiknya berdasarkan data dan informasi yang diperoleh selama pelaksanaan. Laporan ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Selain itu, penyusunan laporan ini bertujuan untuk menjadi bahan evaluasi yang dapat membantu dalam peningkatan kualitas kegiatan di masa mendatang. Kami berharap laporan ini dapat dijadikan referensi yang berguna bagi pihak-pihak terkait dalam menyelenggarakan acara serupa, sehingga dapat tercipta perencanaan yang lebih matang, pelaksanaan yang lebih efektif, serta hasil yang lebih optimal. Terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyelenggaraan acara ini, baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga kerja sama yang telah terjalin dapat terus berlanjut untuk mendukung keberhasilan kegiatan-kegiatan selanjutnya.

Hormat Kami,
SKS PROJECT 25

DAFTAR PUSTAKA

Badan Pusat Statistik. (2024). Laporan Statistik Media Digital di Indonesia. Jakarta: BPS.

Kotler, P., Kartajaya, H., & Setiawan, I. (2017). Marketing 4.0: Moving from Traditional to Digital. Hoboken, NJ: Wiley.

Morrison, T. (2019). Personal Branding for the Digital Age. New York: Penguin Random House.

Pikiran Rakyat. (2023). "Tren Konten Kreator dan Industri Kreatif di Indonesia." Pikiran Rakyat.

Ramadhan, A. (2022). Strategi Pemasaran Konten Digital. Bandung: Alfabeta.

Statista. (2024). Global Social Media User Statistics 2024.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Tambunan, R. (2023). "Peningkatan Engagement melalui Teknik Pemasaran Digital." Jurnal Komunikasi Digital Indonesia, 5(3), 101-115.