

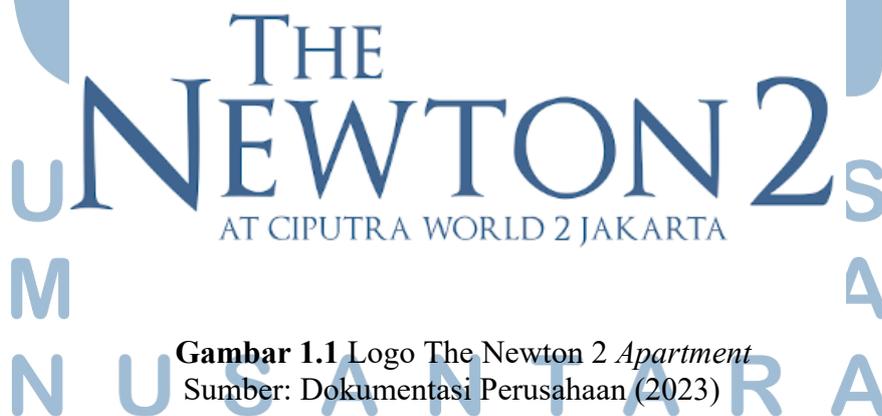
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

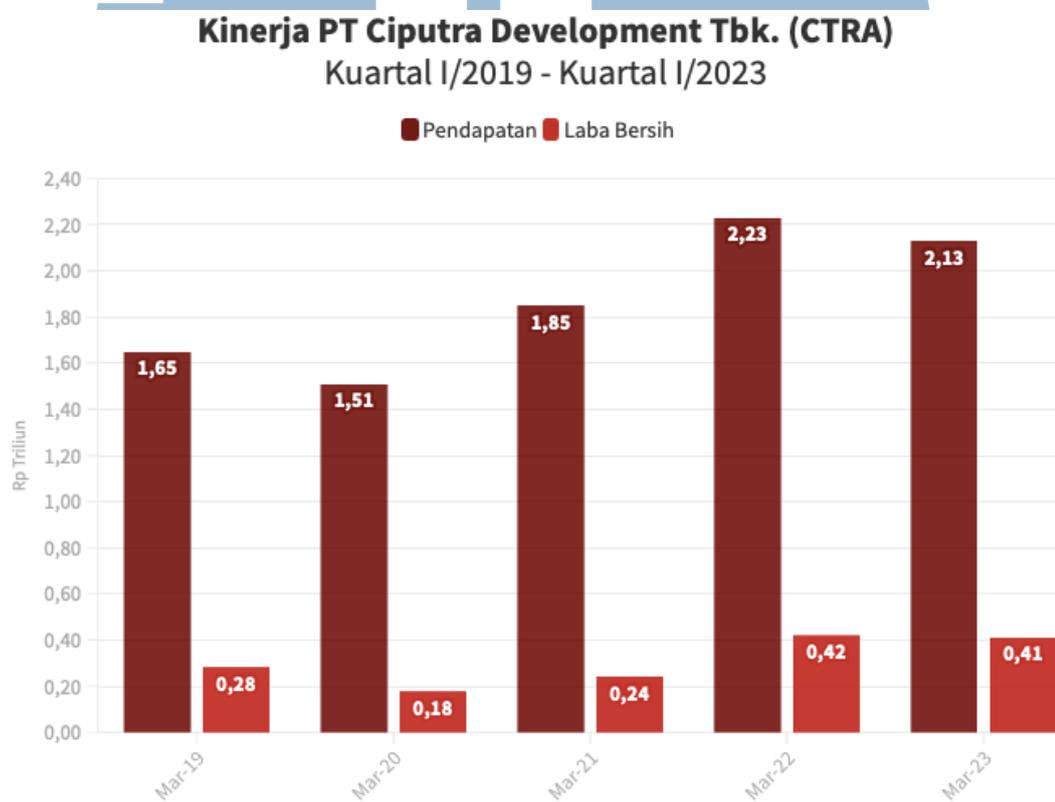
PT Ciputra Development merupakan salah satu perusahaan properti terkemuka di Indonesia yang berdiri sejak tahun 1981. Fokus utama bisnis perusahaan ini adalah pengembangan properti komersial dalam skala besar. Dengan kantor pusat di area Jakarta, perusahaan ini telah meluaskan operasinya untuk mengembangkan dan mengoperasikan properti komersial di berbagai kota besar di Indonesia yang mencakup pusat perbelanjaan, hotel, ruko apartemen, dan lapangan golf. Keberagaman produk, lokasi, dan segmentasi pasar membuat perusahaan ini menjadi salah satu pemain utama yang terdiversifikasi di industri property komersial salah satunya *The Newton 2 Apartment*.

The Newton 2 adalah bagian dari kompleks PT Ciputra Development dibawah naungan Ciputra World 2 yang telah beroperasi serta salah satu pengembangan skala besar yang mencakup berbagai kegunaan di Ciputra World, yang terdiri dari Ciputra World 1, Ciputra World 2, dan rencana Ciputra World 3 di masa depan. The Newton 2 merupakan suatu tempat kegiatan perancang karya yang melibatkan acara sosialisasi isu kesehatan mental yang dijalankan guna membantu memotivasi kerja karyawan dan meningkatkan wawasan baru mengenai isu kesehatan mental terhadap karyawan pada PT Ciputra Development.



Gambar 1.1 Logo The Newton 2 Apartment
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2023)

Era globalisasi telah membuat persaingan bisnis semakin ketat. Agar mampu bersaing, tidak sedikit perusahaan yang mulai menaruh perhatiannya terhadap pengembangan kualitas SDM (sumber daya manusia) yang dimilikinya. Hal ini dilakukan agar SDM dapat menjadi suatu *asset* yang diharapkan mampu mendorong pertumbuhan dan kinerja organisasi sehingga mampu menghasilkan profit yang maksimal bagi perusahaan. Kinerja para karyawan dalam suatu perusahaan memberikan kontribusi yang sangat signifikan terhadap kinerja perusahaannya.



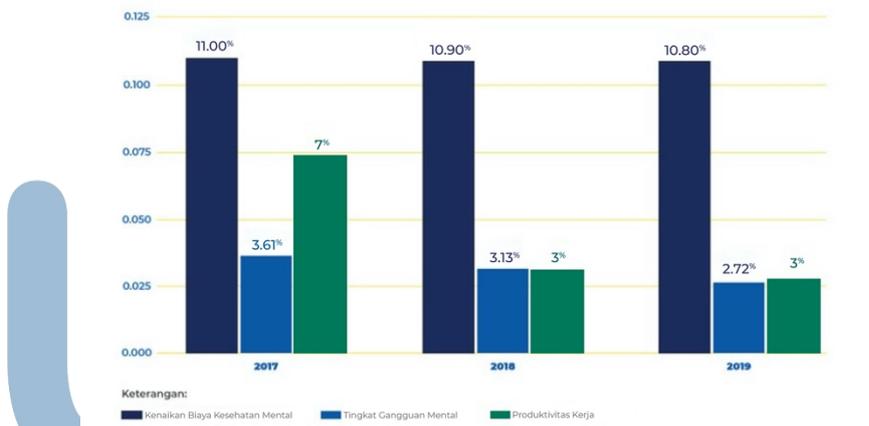
Gambar 1.2 Data Laporan Keuangan PT Ciputra Development Tahun 2019-2023
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2023)

Dilihat dari Gambar 1.2, PT Ciputra Development mencatatkan kinerja kurang memuaskan selama kuartal I/2023 berdasarkan laporan keuangannya per Maret 2023. Laba bersih perusahaan mencapai Rp412,86 miliar, mengalami penurunan sebesar 1,87% dibandingkan dengan periode yang sama tahun sebelumnya, yakni Rp420,74 miliar. Penurunan kinerja ini disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk perlambatan ekonomi, kenaikan suku bunga, dan

persaingan yang semakin ketat. Namun, salah satu faktor utama yang berkontribusi terhadap penurunan kinerja perusahaan adalah kurangnya kinerja karyawan. Kinerja yang kurang memuaskan tentu berpengaruh pada kesehatan mental yang menurunkan produktivitas kerja karyawan terhadap bagaimana seseorang berpikir, merasakan, bertindak, membuat keputusan, dan berinteraksi dengan orang lain maupun pelanggan.

Suatu pekerjaan dapat memberikan resiko terhadap dampak yang dirasakan oleh pekerja, baik dalam jangka pendek atau jangka panjang. Hal tersebut sering disebut dengan beban kerja, yaitu dampak yang dirasakan karena aktivitas kerja yang dilakukan sehari-hari. Beban kerja yang diterima oleh pekerja harus sesuai dan seimbang dengan kemampuan fisik dan kognitif, maupun keterbatasan masing-masing pekerja dalam menerima beban tersebut. Maka jika pekerja yang merasakan beban kerja melebihi batas normal akan mengalami stres kerja pada fisik dan psikis. Hal tersebut akan berdampak pada kurangnya motivasi untuk melakukan pekerjaan.

KENAIKAN BIAYA REIMBURSEMENT DIBANDINGKAN DENGAN TINGKAT GANGGUAN MENTAL DAN PRODUKTIVITAS KERJA KARYAWAN PT CIPUTRA DEVELOPMENT

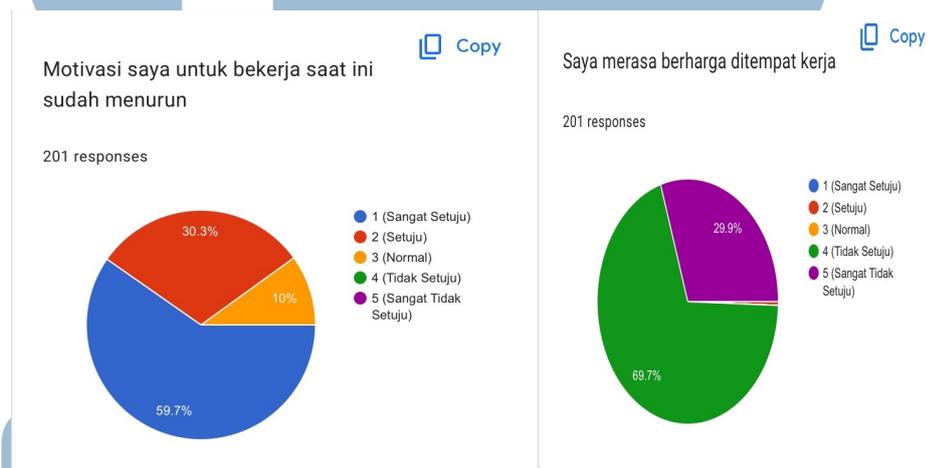


Gambar 1.3 Data Riwayat Kesehatan Mental
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2019)

Dilihat dari Gambar 1.3, berdasarkan survei yang dilakukan oleh perusahaan, bahwa kenaikan biaya *reimbursement* kesehatan mental melampaui tingkat gangguan mental yang di derita oleh karyawan dengan produktivitas kerja karyawan. Kenaikan biaya kesehatan mental di PT Ciputra Development mulai tahun 2017 hingga 2019 meningkat sebesar 10% hingga 11% per tahun. Sedangkan

tingkat gangguan mental di periode yang sama mencapai 3,15%. Artinya, kenaikan biaya kesehatan lebih tinggi ketimbang tingkat gangguan mental yang diderita oleh karyawan. Sementara itu, rata-rata produktivitas kerja karyawan hanya 4,3% per tahun. Sumber daya manusia merupakan aset yang penting dalam sebuah organisasi terhadap perusahaan. Tumbuh kembangnya suatu organisasi pada PT Ciputra Development tergantung kepada produktivitas kerja karyawan. Produktivitas karyawan dapat menjadi alat untuk mengukur kinerja dan kemampuan karyawan dalam menyelesaikan pekerjaan yang diberikan kepadanya.

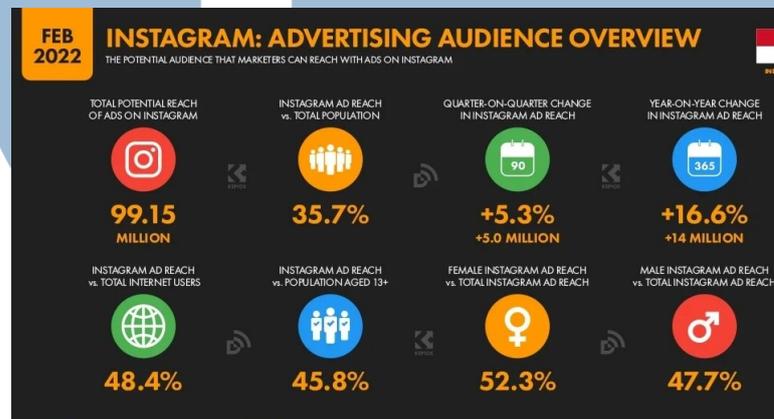
Perancang karya juga melakukan kuesioner terhadap karyawan generasi Z yang memiliki karakteristik yang berbeda dari generasi sebelumnya. Mereka lebih berorientasi pada pengalaman, lebih kreatif, dan lebih menuntut penghargaan. Hal ini dapat menjadi tantangan bagi perusahaan, termasuk PT Ciputra Development.



Gambar 1.4 Data Responden Karyawan Survei *Symptoms Burnout*
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Dilihat dari Gambar 1.4, berdasarkan survei pendukung yang dilakukan oleh oleh perancang karya sebesar 57.7% responden sangat setuju dengan menurunnya motivasi produktivitas kinerja karyawan dikarenakan responden merasa kurangnya penghargaan ditempat mereka bekerja. Kurangnya penghargaan karyawan ditempat kerja merasa bahwa mereka tidak mendapatkan penghargaan yang cukup atas kerja keras mereka. Hal ini dapat menyebabkan mereka merasa tidak termotivasi dan tidak bersemangat dalam bekerja. Hal ini perlunya proses komunikasi yang harus dirancang oleh PT Ciputra Development.

Proses komunikasi tidak dapat dipisahkan dari kehidupan kita, sama seperti kehidupan manusia dan perkembangan teknologi. Komunikasi adalah proses penyampaian pesan yang berupa gagasan, pengetahuan, keyakinan dan sebagai pemimpin, yang dilakukan oleh *Department Human Resource* PT Ciputra Development menggunakan melalui media dengan tujuan mengubah sikap, pendapat, atau perilaku karyawan. Menggunakan media sosial sebagai alat untuk mengajar atau menyampaikan konten pembelajaran *digital* dapat membantu mengidentifikasi lebih banyak konten pembelajaran, memperluas materi, dan meningkatkan kesadaran pribadi, misalnya melalui media sosial seperti Instagram. Data Pengguna Instagram dapat dilihat pada Gambar 1.5.



Gambar 1.5 Data Pengguna Instagram

Sumber: *We Are Social* (2022)

Pengguna Instagram di Indonesi yang diteliti oleh Hootsuite (*We Are Social*, 2022) pada Februari 2022. Jumlah pengguna Instagram adalah 99,15 juta orang dengan persentase pengguna wanita sebesar 52,3% dan pengguna pria sebesar 47,7%. Internet dan media sosial sangat penting dan dianggap sebagai kebutuhan bagi masyarakat. Dengan menggunakan media sosial, organisasi atau perusahaan dapat membangun motivasi kinerja produktivitas karyawan. Perancang karya membuat media Instagram untuk membuat media kampanye, konten pembelajaran berupa infografis atau rangkuman pembelajaran mengenai kesehatan mental, video edukasi sehingga meningkatkan keterlibatan karyawan.

Media kampanye merupakan kegiatan terencana untuk menyampaikan pesan melalui media *digital*. Merencanakan media kampanye yang baik dapat

memberikan dampak positif, kelebihan merencanakan kampanye digital adalah biayanya yang relatif murah. Oleh karena itu, para penggiat *digital* berusaha memanfaatkan media digital dan media sosial secara maksimal (Masitha & Eka Bonita, 2019).

Sehubungan dengan permasalahan ini, perancangan media kampanye menjadi suatu pendekatan yang relevan untuk mengidentifikasi, memahami, dan mengatasi masalah isu sindrom *burnout* di kalangan karyawan generasi Z di PT Ciputra Development. Suatu proses yang dirancang secara sadar, bertahap, dan berkelanjutan dilaksanakan pada rentang waktu tertentu dengan tujuan mempengaruhi khalayak sasaran yang ditetapkan. Kampanye bisa dikatakan sebagai tindakan komunikasi yang diarahkan pada khalayak tertentu pada periode tertentu guna mencapai tujuan tertentu (Tuten & Solomon, 2014). Melalui media kampanye, perusahaan dapat menggunakan *platform digital* yaitu Break from Burnout dari Instagram untuk memberikan informasi, edukasi, dan dukungan kepada karyawan yang mengalami sindrom *burnout*, serta mendorong kesadaran dan pemahaman yang lebih baik di kalangan karyawan. Dengan pemahaman yang lebih mendalam tentang faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya isu sindrom *burnout*, serta dampaknya pada motivasi kerja generasi Z, organisasi dan manajemen sumber daya manusia PT Ciputra Development dapat merancang strategi yang lebih efektif untuk mencegah dan mengatasi sindrom kelelahan kerja (*burnout*) ini dalam menciptakan lingkungan kerja yang lebih berkelanjutan dan sehat bagi karyawan terhadap acara sosialisasi edukasi seminar kesehatan mental guna memastikan pertumbuhan dan keberlanjutan bisnis dalam jangka panjang.

1.2 Tujuan Karya

Tujuan dari Karya dengan judul "Perancangan Media Kampanye @breakfromburnout untuk Acara Sosialisasi Burnout Syndrome terhadap Generasi Z di PT Ciputra Development" dapat mencakup beberapa aspek utama yang mendalam sebagai berikut:

1. Menilai Tingkat Kejadian *Burnout Syndrome*: Tujuan pertama adalah untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi sejauh mana *Burnout syndrome* mempengaruhi karyawan di PT Ciputra Development. Penelitian ini

bertujuan untuk mengukur tingkat kejadian *burnout* dengan menilai tingkat dampaknya pada motivasi kerja.

2. Untuk Mengetahui Aksi Sosial Kampanye terhadap Kesehatan Mental pada PT Ciputra Development: Dengan mengimplementasikan target audiens yang rentan terhadap isu *burnout syndrome*.
3. Rekomendasi dan Implementasi: Tujuan terakhir adalah memberikan rekomendasi berdasarkan hasil penelitian ini. Rekomendasi ini akan mencakup langkah-langkah yang dapat diambil oleh PT Ciputra Development dengan mendukung kesejahteraan karyawan generasi Z.

1.3 Kegunaan Karya

1.3.1 Kegunaan Akademik

Skripsi berbasis karya ini diharapkan dapat memberikan ilmu dan wawasan lebih mengenai isu *burnout syndrome*, mengenai *symptoms* yang dialami dan dampaknya terhadap motivasi kerja karyawan. Skripsi ini ditujukan sebagai referensi penelitian dan perancangan karya dengan topik yang serupa nantinya.

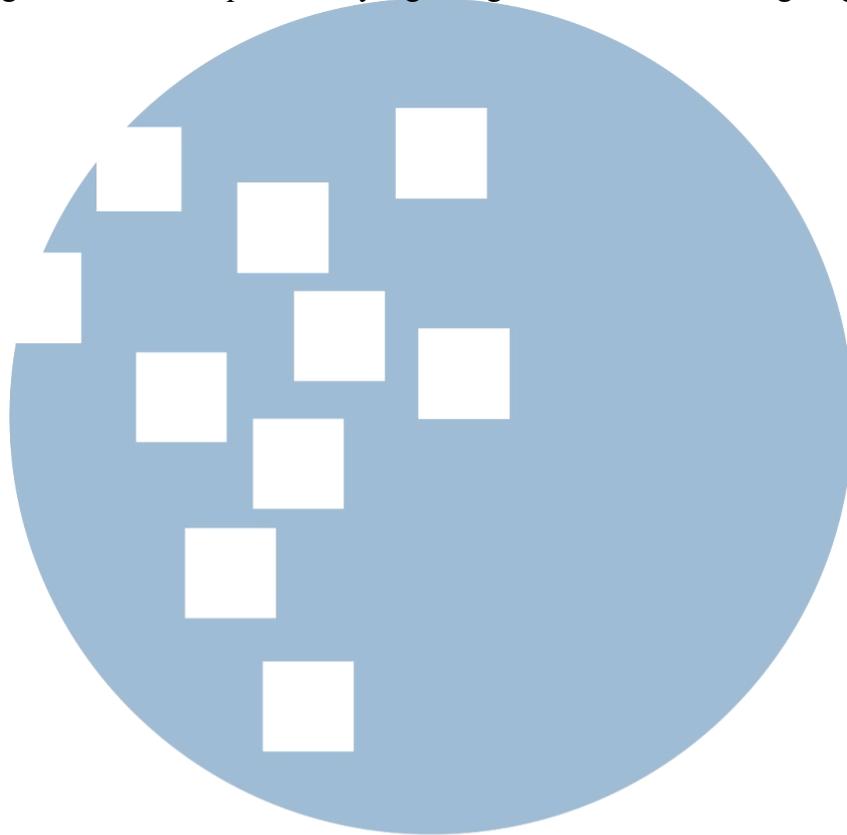
1.3.2 Kegunaan Praktis

Melalui karya dengan merancang edukasi seminar yang memberdayakan dan berfokus pada isu *burnout* sindrom yang dapat memberikan kesadaran dan pemahaman mengenai *symptoms* yang dialami karyawan serta dampak buruk terhadap motivasi kerja karyawan dengan memperoleh dukungan melalui klinik psikologis, yaitu *Personal Growth* sehingga dapat menunjukkan ketertarikan (*showing interest*) terhadap isu kesehatan mental pada karyawan generasi Z PT Ciputra Development.

1.3.3 Kegunaan Sosial

Melalui karya ini diharapkan dapat mempererat hubungan karyawan PT Ciputra Development dengan mengikutsertakan mereka dalam proses perencanaan karya. Selain itu, melalui karya ini juga diharapkan mengurangi risiko *burnout*. Dengan merancang media kampanye yang efektif, perancang karya ini dapat membantu mengurangi risiko *burnout* di kalangan karyawan generasi Z di PT Ciputra Development melalui edukasi, dukungan, dan strategi yang relevan untuk

karyawan dapat memahami cara mengelola stres yang dipaparkan oleh pembicara sehingga minim terhadap tekanan yang mungkin muncul dalam lingkungan kerja.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA