

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program magang adalah salah satu inisiatif dalam Kampus Merdeka yang dilaksanakan di Universitas Multimedia Nusantara (UMN) untuk menyediakan peluang bagi mahasiswa agar dapat memperoleh pengetahuan serta meningkatkan keterampilan di lingkungan profesional, terutama di sektor industri kreatif. Kegiatan magang ini melibatkan total 847 jam aktivitas kerja, terdiri dari 640 jam bekerja langsung di perusahaan serta 207 jam untuk penyusunan laporan dan bimbingan, yang sebanding dengan 20 SKS. Selain mendapatkan pengalaman profesional di dunia industri, mahasiswa juga dapat meningkatkan keterampilan teknis (*hard skills*) dan interpersonal (*soft skills*) sesuai bidang yang mereka kuasai, sekaligus memperluas hubungan serta jaringan profesional yang berguna untuk karier mendatang.

Penulis melakukan kerja magang di PT Ciputra Residence khususnya pada cabang CitraRaya Tangerang, yang bergerak di bidang Properti. Sejak tahun 2011, CitraRaya berkomitmen menerapkan konsep kota berkelanjutan melalui program Ecoculture (Ciputra Group, 2021). Dengan lebih dari 80 ribu penduduk yang menghuni, CitraRaya menjadi salah satu kawasan hunian terbesar dan favorit di Tangerang. Ciputra memiliki visi untuk membangun grup bisnis properti yang unggul, inovatif, serta mampu memberikan nilai tambah untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat dan misi untuk menjadi perusahaan terdepan dalam industri properti yang unggul, profesional, dan memiliki profitabilitas tinggi, sehingga menjadi salah satu pilihan untuk konsumen, tempat kerja yang baik bagi karyawan, investasi yang menguntungkan, sekaligus dapat memberikan dampak yang positif bagi masyarakat dan bangsa (Ciputra Residence. n.d.).

Peran seorang desainer sangat penting sebagai penghubung antara masyarakat dan perusahaan, karena desainer bertugas memastikan bahwa setiap

informasi dapat disampaikan dengan cara yang lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami oleh khalayak luas (Ambrose, dkk, 2019, hlm. 22). Dalam konteks ini, penulis berperan dalam merancang berbagai desain visual untuk media sosial manajemen kota CitraRaya Tangerang, yang berfungsi sebagai sarana komunikasi antara pihak pengelola dengan penghuni maupun calon penghuni. Pesan yang dikomunikasikan melalui media sosial dapat tersebar lebih cepat dan lebih mudah diakses oleh berbagai kalangan di manapun dan kapanpun (Reyna, dkk, 2018, hlm.106). Dengan biaya yang lebih terjangkau, *brand* mampu mencapai tujuannya untuk mengenalkan serta memasarkan produknya melalui media sosial (Lailia & Dwiridotjahjono, 2023). Melalui desain yang informatif dan menarik, informasi terkait fasilitas, kegiatan, serta program di CitraRaya Tangerang dapat tersampaikan dengan baik dan mendorong terciptanya keterikatan serta partisipasi aktif dari komunitas yang ada.

Dalam memilih tempat magang, penulis mencari perusahaan yang sejalan dengan minat dan keterampilan yang dimiliki. Oleh karena itu, penulis memilih PT Ciputra Residence untuk menjalani program magang selama 4 bulan sebagai *Graphic Designer / Social Media Intern*. Melalui pengalaman ini, penulis berharap dapat mengembangkan pemahaman tentang dinamika kerja di dunia industri, beradaptasi dengan ekspektasi profesional, serta memperdalam keterampilan desain. Selain itu, penulis ingin mengasah kemampuan berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah serta menyampaikan pesan melalui komunikasi visual yang efektif. Penulis juga berharap dapat memberikan kontribusi yang bermakna bagi PT Ciputra Residence dan lingkungan sekitarnya.

1.2 Tujuan Magang

Penulis mengikuti program magang di PT Ciputra Residence sebagai *Graphic / Social Media Designer* yang merupakan salah satu persyaratan kelulusan jenjang S1 Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. Selama menjalani magang, penulis memperoleh berbagai manfaat, yang akan dijelaskan lebih lanjut dalam pembahasan berikut:

1. Meningkatkan *hard skill* dalam mengoperasikan *software* Adobe Photoshop dan Figma untuk perancangan desain.
2. Mengembangkan pemikiran kreatif serta meningkatkan *soft skill* dalam berkolaborasi dan berkomunikasi dengan rekan kerja.
3. Memperdalam keterampilan dan wawasan yang diperoleh selama perkuliahan melalui pengalaman magang sebagai *intern* di Ciputra.
4. Menambah portofolio penulis dengan hasil karya dan pengalaman kerja.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Program magang ini diselenggarakan berdasarkan pedoman Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Magang Track 1 yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara, dengan tujuan memberikan pengalaman kerja nyata kepada mahasiswa di lingkungan profesional. Sesuai ketentuan dalam pedoman tersebut, peserta program magang diwajibkan untuk menyelesaikan total 640 jam kerja langsung di perusahaan tempat magang dilaksanakan. Di samping itu, terdapat alokasi waktu tambahan sebanyak 207 jam yang secara khusus diperuntukkan bagi kegiatan penyusunan laporan akhir dan bimbingan akademik bersama dosen pembimbing, sebagai bagian dari evaluasi dan dokumentasi proses magang.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Program magang dilaksanakan selama 640 jam kerja di perusahaan, serta 207 jam untuk penyusunan laporan dan bimbingan. Untuk memenuhi ketentuan tersebut, penulis menjalani magang di Ciputra dari 17 Februari 2025 hingga 30 Mei 2025. Magang ini berlangsung dengan sistem *Work From Office* (WFO) pada hari Senin hingga Jumat dan *Work From Home* (WFH) pada hari Sabtu, dengan jam kerja 08.00 - 17.00 WIB, serta waktu istirahat makan siang pada 12.00 - 13.00 WIB.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Pelaksanaan magang diawali dengan *briefing* pada 18 November 2025, yang memberikan panduan mengenai proses magang serta penyusunan laporan. Dalam mencari tempat magang, penulis mengikuti UMN *Career*

Day yang diadakan oleh CDC UMN pada 21-22 November 2024, dimana lebih dari 50 perusahaan membuka kesempatan kerja dan magang. Selain itu, penulis juga mencari peluang magang melalui berbagai *platform* daring, seperti *LinkedIn*, *Instagram* dan lain-lain. Penulis memperoleh informasi mengenai lowongan magang sebagai *Graphic Design / Social Media Intern* di Ciputra melalui salah satu karyawan di perusahaan tersebut. Setelah mendapatkan kontak HR, penulis menghubungi mereka untuk menanyakan ketersediaan posisi tersebut sekaligus mengirimkan CV dan portofolio penulis. Setelah melalui tahap-tahap tersebut, penulis mendapatkan jawaban dan konfirmasi dari perusahaan di tanggal 11 Februari 2025 dan memulai magang pada tanggal 17 Februari 2025 sebagai *Graphic Design / Social Media Intern* di PT Ciputra Residence. Proses penerimaan magang berlangsung dengan cepat tanpa *interview* karena adanya kebutuhan mendesak dari perusahaan, sehingga penulis diterima dalam waktu singkat.

Pada hari pertama magang, penulis mendapatkan *briefing* sekaligus pengenalan oleh *supervisor* dan juga *manager* mengenai proyek CitraRaya Tangerang, di mana salah satu rencana utamanya adalah membuat akun Instagram resmi. Akun tersebut dibuat terpisah dengan akun *marketing* dengan tujuan untuk memberikan informasi terbaru kepada penghuni maupun calon penghuni CitraRaya Tangerang terkait berbagai kegiatan, fasilitas, serta informasi penting seputar manajemen kota. Kemudian, penulis diberikan tugas untuk mencari referensi serta melakukan analisis terhadap akun media sosial milik kompetitor dan akun resmi Citra Group lainnya sebagai bahan pembelajaran dan acuan dalam perancangan strategi konten.

Dalam lingkup tugas harian, penulis secara primer bertanggung jawab atas desain konten untuk kebutuhan media sosial perusahaan. Namun demikian, secara periodik, penulis juga diberikan penugasan untuk merancang berbagai material visual yang diperlukan untuk keperluan *event* dan acara khusus, termasuk di antaranya poster, *banner*, spanduk, *backdrop*, dan lain sebagainya. Alat yang digunakan penulis untuk mengerjakan tugas-

tugas merupakan *laptop* dan *software* pribadi. Selain itu, penulis turut berkontribusi aktif dalam proses perancangan *content plan* bersama dengan *supervisor* untuk akun Instagram manajemen kota, memastikan strategi komunikasi visual yang terkoordinasi dan efektif. Selama proses magang berlangsung, penulis juga membuat laporan magang untuk keperluan pelaksanaan magang dalam program Kampus Merdeka Universitas Multimedia Nusantara. Penulis melalui evaluasi satu dengan minimal pengerjaan laporan dari pendahuluan hingga bab dua mengenai gambaran perusahaan. Dalam evaluasi satu, diperlukan jam kerja sebanyak 320 jam yang telah disetujui oleh *supervisor* dan 100 jam pengerjaan laporan yang telah disetujui oleh *advisor* dalam pembuatan laporan.

Selama dua bulan pertama masa magang, penulis berada di bawah bimbingan satu *supervisor*, yaitu *Manager Landscape*. Namun, pada bulan ketiga, terjadi perubahan struktur organisasi dengan kedatangan *Manager Komunikasi*, yang kemudian juga turut menjadi *supervisor* penulis. Kehadiran *Manager Komunikasi* ini bertujuan untuk mengelola aspek-aspek yang berkaitan dengan media sosial, event, dan komunikasi publik secara lebih terfokus. Meskipun demikian, kedua *supervisor* tetap secara aktif mengawasi dan membimbing penulis sepanjang sisa periode magang. *Manager Landscape* umumnya lebih sering memberikan komentar, masukan, dan revisi terkait aspek desain visual, sedangkan *Manager Komunikasi* bertanggung jawab atas pemberian brief awal serta arahan revisi yang berkaitan dengan strategi konten dan komunikasi.

Pada tanggal 30 Mei 2025, penulis menyelesaikan periode magang di PT Ciputra Residence yang telah berlangsung selama 4 bulan. Kemudian, penulis lanjut melengkapi laporan dan juga bimbingan sebagai salah satu syarat untuk pendaftaran sidang. Namun, sebelum itu, penulis melewati evaluasi dua untuk penginputan nilai dari *supervisor* yang dilaksanakan dari hari Senin, 2 Juni hingga Jumat, 6 Juni 2025. Dalam evaluasi dua, diperlukan jam kerja sebanyak 640 jam yang telah disetujui oleh *supervisor* dan 207 jam

pengerjaan laporan yang telah disetujui oleh *advisor*. Setelah mengumpulkan laporan pada evaluasi dua, penulis mendaftar untuk sidang melalui *website* Merdeka dan mendapatkan jadwal di hari Selasa, 24 Juni 2025 pukul 11.30 sampai dengan pukul 12.00 WIB.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA