

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri properti merupakan salah satu penggerak utama ekonomi nasional dengan dampak luas terhadap berbagai sektor pendukung. Pada tahun 2024, realisasi investasi di subsektor perumahan, kawasan industri, dan perkantoran mencapai Rp 122,9 triliun, meningkat dari Rp 115,2 triliun pada tahun sebelumnya, serta masuk dalam empat besar subsektor dengan nilai investasi tertinggi. Selain itu, sektor ini juga menyerap sekitar Rp 13,8 juta tenaga kerja atau setara dengan 9,6% dari total angkatan kerja nasional 2022 yang berkontribusi kepada perekonomian negara (Grahadyarini, 2025). Perkembangan industri ini membuka peluang bagi Desain Komunikasi Visual (DKV) dalam mengubah informasi atau data menjadi bentuk visual yang lebih mudah untuk dipahami dan mengambil keputusan dengan cepat. Visualisasi yang baik juga dapat meningkatkan kejelasan, kepercayaan, serta efektivitas komunikasi antar tim, sehingga mendukung koordinasi dalam perusahaan yang memiliki banyak divisi dan alur kerja yang kompleks (IxDF, 2016).

Sebagai salah satu pionir dan pengembang properti terbesar serta paling terdiversifikasi di Indonesia, PT Ciputra Development Tbk memiliki peran krusial dalam memimpin standar industri properti nasional. Skala operasionalnya yang luas mencakup residensial dan komersial (Laporan Tahunan 2024 Annual Report, 2024). Dengan reputasi besar tersebut, PT Ciputra Development Tbk menjadi institusi yang ideal sebagai tempat pelaksanaan magang. Skala korporasi yang masif ini tentu menuntut sistem komunikasi internal dan penyelarasan kompetensi kerja yang kuat antara ribuan karyawannya. Disinilah peran divisi Learning & Development (L&D) menjadi sangat vital guna memastikan pelatihan internal dapat tersampaikan dengan efektif dan profesional.

Bagi penulis, keberadaan divisi Learning & Development di perusahaan sebesar PT Ciputra Development Tbk memberikan peluang dan kebutuhan akademis yang searah. Penulis ingin mempelajari proses penerapan prinsip desain pada lingkungan korporasi yang secara langsung diterapkan pada kerja nyata. Sekaligus memberi penulis pengalaman untuk berkoordinasi dan berkomunikasi dengan beragam profesional dalam lingkungan kerja. Oleh karena itu Bagian Learning & Development mendukung minat serta kebutuhan belajar penulis pada kompetensi teknis di bidang human interest, menguji kreativitas dalam skala korporat, serta memperluas wawasan profesional mengenai bagaimana sebuah desain mampu menjadi solusi komunikasi yang efektif di dalam lingkungan kerja industri properti.

1.2 Tujuan Kerja

Pelaksanaan kerja praktik melalui Career Acceleration Program ini bertujuan untuk memberikan pengalaman kerja nyata kepada penulis di lingkungan profesional, khususnya di PT Ciputra Development Tbk, sehingga penulis dapat mengembangkan kompetensi yang relevan dengan bidang studi desain komunikasi visual. Adapun tujuan kerja praktik yang dilaksanakan penulis sebagai berikut:

1. Memenuhi persyaratan akademik sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.).
2. Mengaplikasikan kemampuan desain grafis yang telah dipelajari selama perkuliahan ke dalam dunia kerja profesional, khususnya dalam pembuatan konten visual, materi pembelajaran, presentasi, dan media pendukung lainnya.
3. Menambah pengalaman kerja sebagai Graphic Designer di lingkungan perusahaan besar, terutama dalam konteks pengembangan sumber daya manusia melalui bagian *Learning & Development*.
4. Memahami sistem kerja dan budaya perusahaan, khususnya bagaimana proses pembelajaran dan pengembangan karyawan dirancang dan diimplementasikan secara terstruktur.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan kerja praktik ini dilaksanakan melalui serangkaian tahapan yang dimulai dari pembekalan pre internship hingga berakhirnya masa kerja praktik di perusahaan. Seluruh proses tersebut dijalani penulis sesuai dengan ketentuan kampus dan kebijakan perusahaan, mulai dari pengajuan tempat magang, proses seleksi, hingga pelaksanaan kerja secara penuh dilingkungan profesional. Adapun waktu dan prosedur pelaksanaan kerja dijabarkan secara rinci pada sub bab berikut.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan kerja penulis dilaksanakan di PT Ciputra Development Tbk dengan periode kerja terhitung sejak tanggal 26 Januari hingga 8 Juni 2026. Selama periode tersebut, penulis menjalani jam kerja penuh dengan durasi kerja selama 9 jam per hari, yaitu pukul 08.30-17.30 atau 09.00-18.00, sesuai dengan ketentuan operasional perusahaan. Sistem kerja yang diterapkan adalah *Work From Office* (WFO) secara penuh, di mana penulis diwajibkan hadir dan bekerja secara langsung di kantor pusat Ciputra yang berlokasi di kawasan Kuningan. Total jam kerja yang dijalani penulis selama masa kerja praktik adalah sebanyak 640 jam, sesuai dengan ketentuan yang telah disepakati antara pihak kampus dan perusahaan.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Sebelum memulai kerja praktik, penulis terlebih dahulu mengikuti kegiatan pre internship yang dilaksanakan pada hari Senin, 24 November 2025, pukul 13.00 WIB. Pada kegiatan ini, dosen koordinator magang menjelaskan secara rinci mengenai alur kerja praktik, persyaratan, serta ketentuan yang harus dipenuhi oleh mahasiswa. Setelah pembekalan selesai, penulis diarahkan untuk mencari perusahaan sesuai dengan kriteria kampus, khususnya yang relevan dengan bidang Desain Komunikasi Visual.

Selanjutnya, penulis mengajukan sepuluh daftar perusahaan melalui sistem Prostep UMN untuk mendapatkan persetujuan dari koordinator magang dan *Head of Department* (HOD). Setelah seluruh perusahaan tersebut

disetujui, penulis mengunduh cover letter resmi dari sistem untuk digunakan dalam proses pendaftaran. Pada tanggal 29 Desember 2025, penulis secara resmi mengajukan lamaran kerja praktik ke Ciputra Group. Pada hari yang sama, penulis dihubungi oleh pihak *Human Resource* (HR) untuk melanjutkan proses seleksi. Proses tersebut dilanjutkan dengan wawancara secara daring bersama pihak HR dan *User* yaitu *Lead Coordinator Learning & Development*, yang dilaksanakan pada tanggal 30 Desember 2025. Dalam rangkaian wawancara tersebut, penulis diberikan tugas berupa pengemasan sebuah konten ke dalam format presentasi PowerPoint sebagai tes kemampuan. Setelah menyelesaikan dan mengirim tugas melalui email, penulis mengikuti wawancara lanjutan bersama HR Manager pada tanggal 2 Januari 2026. Pada hari yang sama, penulis menerima informasi bahwa dinyatakan diterima sebagai peserta kerja magang dengan ketentuan durasi kerja, jam kerja, serta lingkup pekerjaan yang telah disepakati.

