

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai sektor yang strategis dalam mendorong pertumbuhan ekonomi negara, industri pariwisata berperan besar dalam menyumbang devisa negara dimana pada tahun 2022, pariwisata menghasilkan devisa sekitar US\$7,03 miliar, dan pada 2024 diproyeksikan mencapai US\$7,38 hingga US\$13,08 miliar tergantung pada pemulihan dan pertumbuhan sektor tersebut (bps.go.id, 2022). Selain itu, industri pariwisata juga menciptakan lapangan pekerjaan dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Pada 2024, sektor ini diproyeksikan menciptakan hingga 22,8 juta lapangan kerja (Ekon.go.id, 2025).

Berkaitan dengan peluang industri pariwisata yang menjanjikan tersebut, maka PT. Jawa Timur Park Group (JTP Group) memanfaatkan hal tersebut dengan membangun wahana wisata di Kota Batu. JTP Group didirikan oleh Bapak Paul Sastro Sendjojo pada tahun 2001, dengan mengusung destinasi wisata yang menggabungkan unsur taman rekreasi dan edukasi. Bekerja sama dengan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Batu, JTP Group menjamin setiap koleksi edukatif yang ditampilkan (jtp.id, 2025). Sejak didirikan hingga saat ini JTP Group memiliki beberapa destinasi yang dinaungi, diantaranya ialah Jawa Timur Park 1, Jawa Timur Park 2, Jawa Timur Park 3, Museum Angkut, Batu Ekonomis Park, Batu Love Garden, dan masih banyak lagi. Bukan hanya bergerak dibidang destinasi wisata, JTP Group juga bergerak di industri perhotelan seperti Pohon Inn Hotel dan Senyum Hotel.

Sejalan dengan banyaknya *theme park* yang dimiliki JTP Group dan berdirinya banyak pesaing di bidang pariwisata pada Kawasan Kota Wisata Batu, dicetuskanlah program undian “Kejutan Liburan Seru (KELIRU)” oleh Bapak Paul Sastro Sendjojo untuk menarik minat wisatawan untuk berlibur di *theme park* milik JTP Group.

Mengikuti perkembangan teknologi zaman sekarang terhadap sosial media, program ini memanfaatkan teknologi dalam pengoperasiannya. Mulai dari penginputan data pengunjung yang mengikuti program undian, lalu pengundiannya yang melalui sistem tersebut, juga promosi undian “KELIRU” ini.

Promosi program undian “KELIRU” ini dijalankan dengan cara membuat konten dan *live streaming* di media sosial Tiktok dan Instagram. *Live* ini dibagi menjadi dua, yaitu *live* “KELIRU” Ngundi yang diadakan setiap hari Kamis dan bukan hanya mempromosikan program undian “KELIRU” *live* ini juga menjadi ajang promosi *theme park* yang ada, karena penonton menjadi memiliki gambaran keunikan setiap *theme park* yang ada. Lalu yang kedua ada *live* undian “KELIRU”, yang diadakan setiap akhir bulan untuk menunjukkan secara langsung dan terbuka ketika mengundi pemenang. *Live* ini bukan hanya berisi pengumuman pengundian, namun juga berisi permainan-permainan seru yang nantinya pemenang akan mendapatkan *voucher*.

Banyaknya *theme park* yang dikelola oleh JTP Group mendorong perusahaan tersebut untuk memiliki sumber daya manusia (SDM) yang berkompeten dan mumpuni di bidang pariwisata guna memberikan pelayanan terbaik untuk wisatawan. Kebutuhan sumber daya manusia yang berkompeten inilah yang menjadi dasar Politeknik Negeri Jember sebagai institusi pendidikan vokasi membuka Program Studi Destinasi Pariwisata pada tahun 2021 dibawah naungan Jurusan Bahasa, Komunikasi, dan Pariwisata. Program Studi Destinasi Pariwisata pada Jurusan Bahasa, Komunikasi dan Pariwisata dirancang untuk membekali mahasiswa dengan pengetahuan teoretis dan keterampilan praktis dalam bidang pengelolaan destinasi pariwisata. Sehingga besar harapan Politeknik Negeri Jember untuk menghasilkan lulusan yang siap kerja dan memiliki kompetensi sesuai dengan kebutuhan industri.

Salah satu cara Politeknik Negeri Jember menyiapkan lulusan yang siap kerja ialah dengan mengadakan kegiatan magang sebagai salah satu persyaratan kelulusan. Kegiatan magang ini merupakan bagian integral dari kurikulum pendidikan vokasi yang bertujuan untuk memberikan pengalaman kerja nyata kepada mahasiswa. Melalui kegiatan magang, mahasiswa dapat mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari di perkuliahan dalam situasi kerja yang sesungguhnya, sekaligus memperoleh pengalaman dan keterampilan baru yang relevan dengan bidang studi.

Melihat peluang dari sektor pariwisata dan besarnya pengaruh JTP Group sebagai perusahaan yang bergerak dalam bidang industri pariwisata dan hiburan rekreasi di Kota Batu, menjadi dasar mengapa penulis memilih melaksanakan magang di JTP Group. Sejalan dengan mata kuliah yang telah diajarkan di kampus, yaitu Manajemen Pemasaran Pariwisata, Manajemen Sumber Daya Manusia, Manajemen Sarana dan Prasarana Pariwisata, dan sebagainya. Penulis merasa JTP Group merupakan tempat yang strategis untuk melaksanakan kegiatan magang. Perusahaan ini memiliki berbagai destinasi wisata unggulan dan pengalaman yang luas dalam pengelolaan pariwisata, sehingga dapat memberikan pembelajaran yang berharga bagi mahasiswa Program Studi Destinasi Pariwisata. Lalu sejalan dengan tugas penulis ketika menjalani kegiatan magang, penulis tertarik untuk mengetahui lebih dalam mengenai promosi undian “KELIRU” sampai kepada penonton *live* Tiktok.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum Magang

1. Tujuan umum dari program magang kerja (20 SKS) adalah untuk memberikan pemahaman menyeluruh dan keterampilan

di bidang manajemen pengelolaan serta sumber daya manusia (SDM).

2. Program ini berfungsi sebagai wadah bagi mahasiswa untuk melatih keterampilan dan belajar bekerja di bawah tekanan dalam industri pariwisata, yang mencakup manajemen perusahaan, persiapan produksi acara, dan penerapan eksekusi di lapangan.
3. Mahasiswa akan memiliki kesempatan untuk berkontribusi di berbagai divisi perusahaan, mulai dari produksi, pemasaran, hingga terlibat langsung di lapangan.
4. Mahasiswa diharapkan dapat memperoleh pengalaman dan keterampilan dalam unit-unit perusahaan yang terkait dengan pengelolaan dan manajemen SDM yang ada.
5. Tujuan lainnya adalah menghasilkan tenaga ahli dengan menjalin kerjasama dengan berbagai pihak yang berkompeten dalam penyelenggaraan program tersebut.

1.2.2 Tujuan Khusus Magang

1. Mahasiswa diharapkan dapat berkontribusi dalam memecahkan permasalahan dan mendukung pengembangan perusahaan, sehingga mereka merasakan tanggung jawab penuh ketika diberikan tugas oleh atasan.
2. Mahasiswa akan dilatih untuk menguasai sistem pengelolaan perusahaan di bidang pariwisata, dengan fokus mengembangkan strategi pemasaran yang bertanggung jawab serta promosi yang mendukung keberlanjutan dan tanggung jawab sosial.
3. Mereka diharapkan dapat memperoleh pengalaman dan keterampilan sebanyak mungkin dalam unit-unit perusahaan yang berkaitan dengan pengelolaan dan manajemen SDM, yang ada hubungannya dengan mata kuliah pariwisata.

4. Mahasiswa juga akan mempelajari tugas dan manfaat peran pengelolaan di sektor pariwisata dalam membangun destinasi yang berkelanjutan dari segi ekologis, sosial, dan ekonomi, sehingga memberikan manfaat jangka panjang bagi lingkungan, masyarakat lokal, dan wisatawan.

1.2.3 Manfaat Magang

a. Bagi Mahasiswa

- Memperoleh pengalaman kerja praktis dalam industri pariwisata.
- Mengembangkan soft skills dan hard skills yang dibutuhkan di dunia kerja.
- Meningkatkan pemahaman tentang dinamika industri pariwisata.
- Membangun *networking* dengan profesional di bidang pariwisata.
- Meningkatkan kepercayaan diri dan kesiapan memasuki dunia kerja.

b. Bagi Politeknik Negeri Jember

- Menjalin kerjasama yang baik dengan industri pariwisata.
- Memperoleh masukan tentang kurikulum dan kompetensi lulusan.
- Meningkatkan reputasi institusi di mata industri.
- Memperkuat jaringan dan hubungan antara pendidikan dan industri.

c. Bagi Perusahaan (PT. Jawa Timur Park Group)

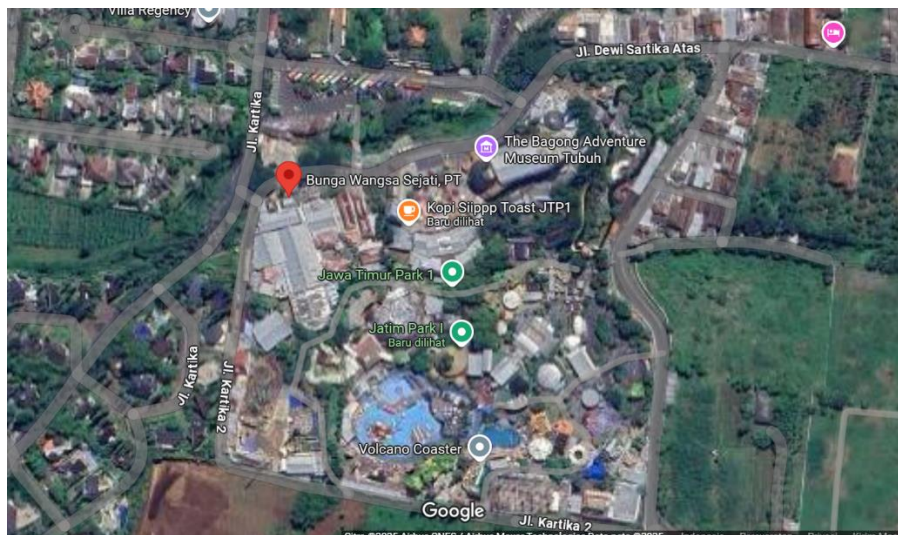
- Memperoleh tenaga kerja tambahan yang dapat membantu operasional perusahaan.
- Menjalin kerjasama dengan institusi pendidikan.
- Berkontribusi dalam pengembangan sumber daya manusia di bidang pariwisata.

- Memperoleh ide-ide baru dari mahasiswa untuk pengembangan perusahaan.

1.3 Lokasi dan Waktu

1.3.1 Lokasi Magang

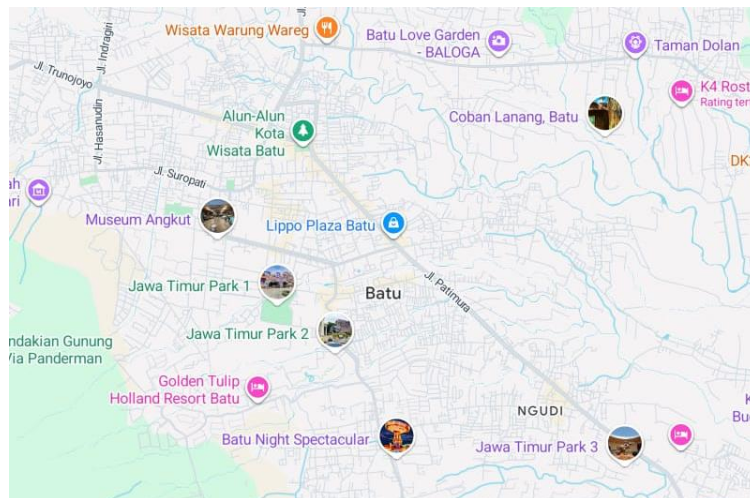
Kegiatan magang dilaksanakan di *theme park* naungan PT. Jawa Timur Park Group Jl. Kartika No. 2, Sisir, Kec. Batu, Kota Batu, Jawa Timur 6531. Dengan lokasi pusat berada di kantor *marketing sentral* seperti yang ada pada gambar 1.1 berikut.



Gambar 1. 1 Lokasi Marketing Sentral

(Sumber: *Google Maps*)

Untuk *them park* yang terjadwal untuk penulis antara lain: Jatim Park 1, Museum Angkut, Jatim Park 2 yang dimana didalamnya juga terdapat Eco Active Park dan Drive Thru Park, lalu ada juga Jatim Park 3 yang didalamnya terdapat Milenial Glow Garden, Dino Park, The Legend Star, Museum Musik Dunia, lalu yang terakhir ada Batu Love Garden (Baloga).



Gambar 1. 2 Lokasi Penempatan Magang

(Sumber: *Google Maps*)

1.3.2 Waktu Magang

Kegiatan magang pada PT. Jawa Timur Park Group dilaksanakan selama 5 bulan terhitung dari tanggal 01 Juli 2025 sampai dengan 30 November 2025, dengan waktu kerja mengikuti jam operasional perusahaan yaitu 8 jam kerja. Dengan jadwal sebagai berikut dan bisa berubah sesuai kondisi.

Tabel 1. 1 Jadwal Magang

Hari	Lokasi	Jam Kerja
Senin	Libur	-
Selasa	Jatim Park 1	09.00 – 17.00
Rabu	Jatim Park 2	09.00 – 17.00
Kamis	Museum Angkut	12.00 – 20.00
Jumat	Milenial Glow Garden	12.00 – 20.00
Sabtu	Jatim Park 3	12.00 – 20.00
Minggu	Batu Love Garden	09.00 – 17.00

1.4 Metode Pelaksanaan

Kegiatan magang di PT. Jawa Timur Park Group dilakukan secara terjadwal yang dilaksanakan pada tanggal 01 Juli 2025 samapai 30 November 2025. Kegiatan magang penulis dilaksanakan selama 6 hari kerja dalam satu minggu dengan jam kerja mengikuti jadwal *theme park*. Pukul 09.00 – 17.00 di Jatim Park 1, Jatim Park 2, Batu Love Garden, dan pukul 11.30 – 19.30 di Museum Angkut dan Jatim Park 3, yang diestimasikan kurang lebih 8 jam kerja. Penulis bertugas di divisi *Customer Relation* yang berfokus pada jalannya program undian KELIRU.

Metode pelaksanaan kegiatan magang menggunakan pendekatan pembelajaran langsung, di mana penulis ikut serta langsung dalam aktivitas sehari-hari perusahaan. Beberapa metode yang diterapkan meliputi:

1. Metode Kerja Lapang

Penulis melakukan kegiatan praktik kerja secara langsung sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan sesuai pembagian *theme park* oleh pembimbing lapangan. Tugas yang penulis jalankan ialah memberikan informasi kepada pengunjung mengenai harga-harga tiket yang tersedia, lalu menjelaskan mengenai program undian “KELIRU” kepada pengunjung, mulai dari sistem penginputan data, system undian, hingga hadiah apa saja yang akan diundi. Metode ini melatih penulis bagaimana berkomunikasi yang baik kepada wisatawan dan menambah wawasan penulis terhadap produk milik PT. Jawa Timur Park Group.

2. Metode Studi Pustaka

Penulis melakukan pengumpulan data dan informasi dari sumber-sumber tertulis, baik internal perusahaan maupun

literature eksternal, guna membantu penulis dalam penyelesaian penyusunan laporan magang.

3. Metode Wawancara

Penulis melakukan wawancara kepada pembimbing lapangan, yaitu Bapak Yokka Rhismadora yang berstatus Executive Manager Marketing Central sekaligus PIC dari program undian “KELIRU” guna mendapatkan informasi mendalam mengenai tugas-tugas yang diberikan dan informasi mengenai program undian “KELIRU”.

4. Metode Dokumentasi

Penulis melakukan dokumentasi dari seluruh kegiatan selama magang berlangsung, baik dalam bentuk *logbook*, foto, dan video. Data dokumentasi ini digunakan sebagai referensi dalam penyusunan laporan magang serta bukti dari kontribusi penulis selama kegiatan magang berlangsung.