



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di masa revolusi industri keempat ini yang dicirikan sebagai masa dengan teknologi-teknologi canggih sangatlah berdampak pada kegiatan sehari-hari manusia. Salah satunya adalah aktivitas menyangkut pendidikan. Kini pendidikan menggunakan teknologi dengan media aplikasi *online* pada *smartphone* atau komputer semakin marak dimanfaatkan untuk memajukan pendidikan bangsa (Zaenudin, 2018). Salah satu perusahaan yang menyadari peluang dalam perubahan masa dapat memajukan pendidikan menggunakan teknologi terkini adalah Ruangguru atau PT Ruang Raya Indonesia.

Produk-produk Ruangguru menawarkan pendidikan non formal yang tetap mengacu pada standar nasional pendidikan dalam wujud digital dan non digital yang dapat diakses melalui aplikasi. Melalui media sosial Ruangguru juga memanfaatkan teknologi dalam mempromosikan produk-produknya. Beberapa media sosial tersebut yaitu Youtube, Instagram, Facebook, Twitter, Line, Workplace, dan *website* bimbel.ruangguru.com. Melihat bahwa Ruangguru memusatkan pemasarannya melalui media tersebut maka pentinglah untuk mengolahnya dengan tepat. Di sanalah peran desain grafis datang. Dengan menerapkan desain grafis dan visualisasi yang cocok informasi yang disampaikan tidak hanya menarik, namun juga cepat dan mudah diolah oleh pembaca.

Oleh karena itu, sebagai desainer grafis yang tertarik dengan perusahaan Ruangguru, penulis ingin menerapkan pengetahuan yang selama ini dipelajari di Universitas Multimedia Nusantara sehingga penulis semakin mendalami kemampuan mengolah desain media sosial. Selain itu, pengalaman magang yang penulis dapatkan mampu mengasah *softskill* penulis, mempersiapkan penulis untuk terjun ke dunia kerja, serta menambah wawasan penulis bagaimana perusahaan tersebut beroperasi.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

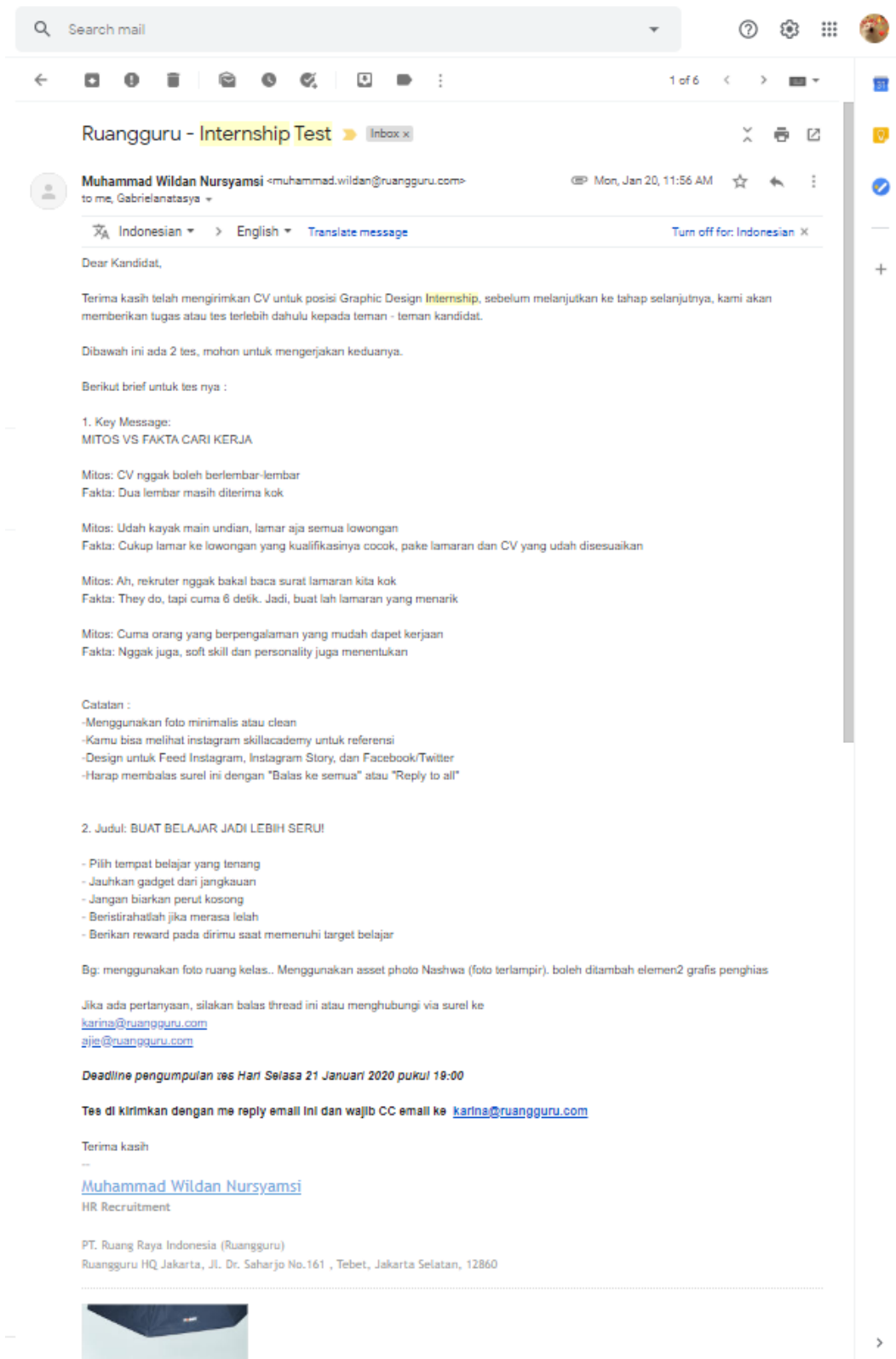
Kerja magang yang dilakukan memiliki maksud dengan tujuan sebagai berikut:

1. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan
2. Mengasah ilmu *softskill* dan beradaptasi dalam dunia kerja
3. Mendapat pengalaman sebagai desainer grafis
4. Menambah wawasan bagaimana suatu perusahaan tersebut bekerja

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang merupakan salah satu syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara yang dapat diambil setelah mahasiswa telah menyelesaikan syarat-syarat seperti: lulus mata kuliah Academic Writing dan telah lulus mata kuliah sejumlah 100 sks. Ketentuan magang yang diwajibkan yaitu untuk menjalani magang selama 320-480 jam kerja dengan mengurangi 1 jam istirahat untuk setiap hari kerja. Selain itu, mahasiswa perlu mengumpulkan dan mengisi berkas-berkas lembar Keterangan Magang atau KM yang didapatkan dari pihak kampus.

Pertama-tama penulis menyusun *curriculum vitae*, *resume* dan *portfolio* yang telah disesuaikan dengan perusahaan-perusahaan yang ingin penulis tuju. Lalu, penulis mengajukan lembar KM 01 kepada koordinator magang dan pembimbing akademik berisikan perusahaan-perusahaan yang penulis ingin tuju seperti perusahaan Ruangguru. Setelah disetujui, penulis mendapatkan KM 02 yang berupa surat pengantar magang dari pihak universitas untuk diberikan ke perusahaan yang dituju. Penulis mengajukan lamaran kerja ke perusahaan Ruangguru dengan mengirimkan *curriculum vitae*, *resume*, dan juga *portfolio* melalui *e-mail* pada hari Sabtu, tanggal 18 Januari 2020. Setelah dua hari kemudian, pada tanggal 20 Januari penulis mendapatkan tes untuk masuk ke tahap selanjutnya sebagai kandidat *intern*. Pada tes tersebut penulis mendapatkan 2 buah tugas untuk mendesain *feeds* Instagram, Instagram *story*, dan postingan Facebook/Twitter. Berikut 2 soal yang diberikan pihak Ruangguru melalui *e-mail*.



Gambar 1.1. Screenshot E-mail Soal Tes Internship

Dari 2 buah soal yang diberikan dengan ketentuan-ketentuan yang ada dan tercantum dalam *e-mail* maka penulis menghasilkan desain sebagai berikut.



Gambar 1.2. Hasil Desain Tes *Internship* Penulis

Setelah melakukan tes mendesain, penulis mendapatkan panggilan untuk wawancara. Wawancara dilakukan pada hari Senin, tanggal 3 Februari 2020 melalui Google Hangout pada pukul 10.00 WIB. Pihak yang mewawancarai penulis adalah seorang *lead graphic designer* Ruangbelajar Plus bernama Mila Nurmalasari. Pada wawancara tersebut penulis ditanyakan mengenai jati diri, kemampuan, pengalaman, dan *passion* dalam bidang dunia grafis. Selain itu, pada wawancara penulis juga dikabarkan akan bekerja di bagian apa dan pekerjaan apa saja yang perlu dilakukan jika penulis diterima sebagai pegawai *intern*. Lalu, pada hari yang sama sore hari penulis mendapatkan *offering* yang menyatakan bahwa penulis diterima menjadi pegawai intern desain grafis Ruangguru *batch* 12.

Penulis menjadi pegawai *intern* desain grafis di Ruangguru – PT Ruang Raya Indonesia selama 2 bulan, dimulai dari tanggal 5 Februari 2020 hingga 5 April 2020 sesuai dengan kontrak perjanjian kerja yang ada. Namun, penulis memperpanjang kontrak kerja menambahkan jangka waktu 1 bulan, sehingga terjadi amandemen kontrak kerja yang menyatakan masa magang bahwa penulis

berakhir pada tanggal 5 Mei 2020. Penulis ditempatkan di departemen *Business Development/Tutoring Business*, khususnya yang berpusat pada salah satu produk Ruangguru yaitu Ruangbelajar Plus sebagai pegawai *intern* desain grafis. Penulis dibimbing di bawah perhatian *supervisor* yang merupakan *graphic designer* Ruangbelajar Plus yaitu Mila Nurmalasari. Berhubung lamanya penulis mendapatkan surat aktif kerja dari pihak Ruangguru, penulis baru dapat mengajukan surat keterangan penerimaan atau surat aktif kerja kepada admin DKV dan BAAK di Universitas Multimedia Nusantara pada tanggal 13 Februari 2020 untuk mendapatkan KM 03, KM 04, KM 05, KM 06, dan KM 07. Selama bekerja magang penulis diwajibkan untuk membawa laptop sendiri, dan penulis mendapatkan jam kerja setiap hari Senin – Jumat, pukul 09.00 sampai 17.30, serta selama bulan puasa berlangsung penulis mendapatkan jam kerja pukul 08.30 sampai 17.00. Selama penulis bekerja magang terjadi sebuah pandemi virus COVID-19, hal tersebut membuat diberlakukannya kerja dari rumah dari tanggal 16 Maret sampai penulis selesai bekerja magang. Terhitung dari tanggal 13 Februari 2020 hingga penulis selesai bekerja, penulis telah menjalani kerja magang selama total 420 jam kerja.