



### **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

Adanya kemajuan teknologi di Indonesia membawa dampak positif, terutama dalam bidang pendidikan. Hal ini didukung dengan adanya perangkat gadget dan internet. PT Ruang Raya Indonesia membangun Ruangguru untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama di pelosok-pelosok. Tujuannya adalah agar para murid di seluruh Indonesia bisa mendapatkan hak pendidikan yang sama.

Untuk mendukung produk dan jasa yang ditawarkan, Ruangguru menjadikan Instagram sebagai media informasi dan promosi yang utama. Di samping itu, ada juga media pendukung lain, seperti Twitter, Youtube, TikTok, Facebook, Line, dan *website* Ruangguru itu sendiri. Instagram dipilih menjadi media utama karena banyak digunakan oleh audiensnya yang cukup luas, yaitu mulai dari anak SD hingga SMA/SMK, berikut dengan para orang tua.

Penulis sendiri memilih untuk magang di Ruangguru karena penulis melihat potensi besar dari Ruangguru yang telah berdiri selama lebih dari lima tahun. Penulis juga tertarik dengan peran Ruangguru di dunia pendidikan yang tergolong besar. Dalam bidang desain, penulis ingin mendalami lebih lanjut bagaimana tim kreatif Ruangguru mengolah *copy visual* ke dalam visual yang akan ditampilkan di media sosial. Penulis tertarik untuk mempelajari strategi dalam menyampaikan informasi dan promosi kepada audiens yang luas. Selain itu, penulis juga ingin belajar mengolah ide-ide dan konsep kreatif dalam waktu yang cepat karena tuntutan jumlah konten perhari yang banyak.

### 1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari pemilihan dan pelaksanaan kerja magang di Ruangguru yang ingin dicapai oleh penulis adalah untuk menerapkan ilmu yang selama ini dipelajari oleh penulis selama kuliah. Selain itu penulis ingin mengasah kemampuan dalam kehidupan dunia kerja yang sesungguhnya, serta mendapatkan ilmu dalam bidang

desain grafis dan *marketing*. Tujuannya adalah agar penulis lebih mengenal dan dapat beradaptasi dengan lingkungan kerja, terutama di bidang *creative marketing*.

### **1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Waktu yang diperlukan untuk memenuhi syarat kerja magang di Universitas Multimedia Nusantara adalah 40 hari kerja, yaitu selama 320-480 jam. Hal ini dapat ditempuh dalam kurun waktu dua sampai tiga bulan, sedangkan waktu minimal program magang dari Ruangguru adalah dua bulan. Oleh karena itu penulis memutuskan untuk menandatangani kontrak magang selama tiga bulan dengan Ruangguru. Penulis terhitung magang oleh kampus sejak tanggal 5 Februari 2020. Saat ini penulis telah menyelesaikan program magang sesuai dengan perjanjian kontrak, yaitu selama 530 jam 50 menit.

Jam kerja Ruangguru adalah setiap hari Senin sampai Jumat, pukul 09.00 sampai pukul 17.30. Dalam perhitungan jam kerja sendiri, penulis mengurangi waktu sebesar 1 jam untuk jam istirahat. Karyawan baru dapat dikatakan lembur mulai dari pukul 23.00 atau bekerja di hari Sabtu dan Minggu selama minimal satu jam. Dalam pelaksanaannya, penulis terkadang harus lembur di malam hari atau di hari yang seharusnya adalah hari libur. Selain itu terkait dengan situasi pandemi Covid-19, penulis juga harus bekerja dari rumah atau *work from home* (WFH) mulai dari minggu ke-7 hingga hari terakhir magang.

Prosedur pelaksanaan kerja magang ini dimulai dari pengajuan beberapa tempat magang untuk mendapatkan persetujuan dari koordinator magang. Tahap ini adalah tahap KM 01. Setelah disetujui, penulis mendapatkan KM 02 atau surat pengantar magang yang dapat diberikan kepada perusahaan. Penulis melamar pekerjaan dengan menyerahkan *CV* dan *portfolio* melalui *e-mail*. Penulis hanya melamar di satu perusahaan, yaitu Ruangguru, sebagai perusahaan utama yang ingin penulis tempati. Ruangguru sendiri merespon lamaran penulis dengan cepat. Dalam tiga hari penulis diundang untuk melakukan wawancara *online via Whatsapp*. Penulis diberi kabar bahwa akan diberikan tes masuk, walau pada akhirnya tidak ada tes yang diberikan kepada penulis. Keesokan harinya penulis

diberi kabar bahwa penulis telah diterima dalam program magang Ruangguru *Batch 12*. Penulis diminta untuk menandatangani *offering letter* dan mengisi *HR Onboarding Form*. Di hari pertama kerja penulis diminta untuk membawa KTP, laptop, dan *hard copy* dari *offering letter*.

Penulis memberikan surat pengantar magang kepada perusahaan di hari pertama bekerja. Di hari itu penulis juga mendapatkan pengarahan singkat dan mengisi Surat Perjanjian Kerja. Selanjutnya, perusahaan memberikan surat keterangan bahwa penulis diterima di PT. Ruang Raya Indonesia dan sedang menjalankan program magang. Surat ini kemudian diberikan kepada *admin* DKV dan BAAK Universitas Multimedia Nusantara, dan penulis mendapatkan lembar KM 03 hingga KM 07 yang harus diisi selama magang. Di hari terakhir bekerja, program magang di Ruangguru diakhiri dengan pemberian sertifikat magang.