



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

Pendidikan merupakan aspek paling penting di dalam pembangunan suatu bangsa. Dwi (2008) menjelaskan hal ini karena tujuan dasar dari sebuah pendidikan tidak lain adalah untuk mencerdaskan para penggerak dan calon penggerak dari sebuah bangsa. Pendidikan adalah aspek yang dapat mengembangkan potensi yang ada pada setiap individu manusia. Potensi-potensi yang dikembangkan inilah yang menjadi bekal individu tersebut untuk menghadapi masa depan yang lebih baik, khususnya dalam cepatnya perkembangan di era globalisasi ini.

Kemudian Dwi memaparkan lebih lanjut bahwa dalam masyarakat fungsi dari pendidikan memiliki dua fungsi, yaitu fungsi preservatif dan fungsi direktif. Fungsi preservatif adalah fungsi pelestarian tata social dan tata nilai yang ada di dalam masyarakat. Kemudian fungsi direktif dari Pendidikan adalah sebagai agen pembaharuan social, yang dapat menjadi sebuah antisipasi masa depan. (hlm. 78-82).

Salah satu perusahaan yang mengembangkan aspek pendidikan di Indonesia adalah Ruangguru. Ruangguru memberikan platform pembelajaran yang berbasis pada kurikulum sekolah di dalam bentuk video belajar atau tutorial yang interaktif oleh para guru dan ilustrasi dari animasi di aplikasi ponsel. Perusahaan ini juga menjadi salah satu pengembang berbagai layanan belajar yang menggabungkannya dengan teknologi. Berbagai layanan yang dimaksud ini seperti layanan video belajar berlangganan, *marketplace* les belajar *private*, platform ujian *online*, kelas virtual, serta konten-konten pendidikan lainnya yang dapat diakses dengan mudah melalui aplikasi Ruangguru yang terdapat di *Appstore iOS* maupun *Playstore Android*.

Sebelum menjadi salah satu pekerja magang di Ruangguru, penulis memiliki alasan kenapa memilih perusahaan yang menggabungkan teknologi dengan pendidikan ini. Dalam hal ini, penulis melihat Ruangguru sebagai sebuah

perusahaan startup yang inovatif dan menarik dengan melihat fakta bahwa setiap profit yang dihasilkan di dalam perusahaan merupakan sebuah peningkatan di dalam bidang pendidikan di Indonesia. Karena dalam hal ini Ruangguru membantu siswa-siswi untuk memahami materi belajarnya dimana saja dan kapan pun. Dengan berdasarkan pada pendidikan yang menjadi bekal untuk masa depan, penulis melihat Ruangguru membantu Indonesia menjadi lebih baik lagi.

Oleh karena hal tersebut penulis akhirnya melamar di perusahaan tersebut yang kemudian diberikan kesempatan untuk berada di divisi creative dengan memilih jabatan videographer intern. Penulis memilih jabatan ini karena penulis merasa telah memiliki kompetensi di dalam jabatan tersebut, juga sebelumnya penulis telah sering mengambil jabatan tersebut di berbagai proyek dan kegiatan baik di dalam maupun di luar lingkup kampus.

Dengan praktek kerja magang ini penulis berharap melatih dan mendalami lagi kemampuan teknik pengambilan gambar, menambah pengalaman, dan bisa belajar juga mendalami kompetensi yang dibutuhkan seorang videographer di dunia industri yang kelak menjadi bekal penulis ketika terjun di dunia kerja pada nantinya.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Dalam pelaksanaan magang penulis ingin mendapatkan pengalaman secara langsung terhadap bagaimana dunia industri khususnya di bidang *creative*. Pengalaman seperti bagaimana cara komunikasi juga koordinasi antar divisi yang sangat beragam, bagaimana memilah dan membuat suatu konten yang sesuai dengan brief tetapi tidak melupakan unsur estetiknya dan bagaimana keterampilan *problem solving* di dunia kerja. Pengalaman dan wawasan yang di dapatkan penulis tersebut kemudian akan menjadi bekal penulis sebelum masuk ke jenjang dunia pekerjaan.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang berdurasi selama 3 bulan, pertama kali dilakukan pada tanggal 20 Januari 2020 dan berakhir pada tanggal 24 April 2020. Pertama kali penulis mendaftarkan diri sebagai salah satu *intern* melalui *website* resmi karir Ruangguru yaitu *career.ruangguru.com*. Kemudian setelah seminggu, penulis mendapatkan konfirmasi untuk pelaksanaan interview yang ditetapkan pada tanggal 14 Januari 2020.

Berselang 3 hari kemudian pada 17 Januari 2020 penulis mendapatkan *email* berisi informasi telah lolos dan diterima sebagai *intern* dan beberapa *form* yang harus diisi. Kemudian pada tanggal 20 Januari 2020 penulis menjalani kerja magang di Ruangguru di divisi *Creative* sebagai *Videographer Intern* yang bekerja langsung di kantor pusat Ruangguru di Jl. Dr. Saharjo No.161 Rt07/03 Manggarai Sel, Tebet, Jakarta Selatan. Kemudian pada 24 April 2020 menjadi hari terakhir penulis menjalani kerja magang.