



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

Edukasi menjadi salah satu penentu maju atau tidaknya suatu negara (Kusniasih, 2012). Negara Indonesia merupakan negara berkembang dan memiliki masalah pendidikan yang perlu dituntaskan. Pemerintah masih melakukan tindakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Penulis mempunyai rasa kepedulian yang sangat tinggi terhadap pendidikan di Indonesia sehingga ketika penulis mendengar bahwa salah satu perusahaan *startup* pendidikan non-formal di Indonesia sedang membuka lowongan praktik magang sebagai desain grafis, penulis segera mendaftarkan diri.

Penulis berkerja sebagai karyawan magang di PT Ruang Raya Indonesia untuk memenuhi syarat kelulusan dan memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds). Penulis juga mempunyai kesamaan visi, misi, dan pemikiran yang sejalan dengan PT Ruang Raya Indonesia. Penulis berfikir bahwa tidak semua dapat mengerti pelajaran hanya dari dari buku teks. Guru tidak mempunyai waktu yang cukup untuk menjelaskan semua materi yang ada dibuku cetak sehingga murid dituntut untuk belajar sendiri dirumah. Tidak semua murid dapat mengerti hanya dari membaca buku saja atau tidak ada ilustrasi yang mendukung pembelajaran. Penulis melihat bahwa PT Ruang Raya Indonesia menyediakan platform belajar *online* yang menyenangkan sehingga murid di Indonesia dapat lebih paham mengenai suatu topik pelajaran. Mulai dari video pembelajaran yang dipenuhi dengan ilustrasi, kumpulan soal yang dapat membantu murid-murid belajar dirumah, dan rangkuman pelajaran.

Penulis memilih PT Ruang Raya Indonesia sebagai wadah berkarya karena pada saat Ruangguru membuka lowongan Graphic designer penulis tertarik dengan program kerja dan waktu kerja magang yang tidak terlalu lama yaitu minimal dua bulan. Penulis juga dapat mengaplikasikan ilmu yang sudah didapatkan pada perkuliahan dan mencari pengalaman kerja desain. Penulis secara tidak langsung

dapat berperan dalam memajukan pendidikan di Indonesia. Selain itu penulis melihat kredibilitas PT Ruang Raya Indonesia yang dapat dipercaya dan mengedepankan penggunaan media digital kearah yang positif serta menguntungkan pendidikan di Indonesia.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

UMN mewajibkan mahasiswa/i untuk mengambil mata kuliah *internship* yang dimulai pada semester 7 ke atas dengan syarat lulus mata kuliah *Academic Creative Writing*. Penulis memulai praktik kerja magang dengan maksud dan tujuan menyelesaikan mata kuliah *internship* yang menjadi syarat kelulusan mencapai gelar Sarjana Desain (S.Ds). Selain itu, penulis bermaksud mengenal dunia kerja desain profesional di perusahaan *startup* seperti Ruangguru. Penulis ingin menerapkan serta mengaplikasikan ilmu yang sudah penulis dapatkan selama 3 tahun perkuliahan di dunia kerja. Penulis bertujuan untuk merasakan bekerja dalam tekanan dan mempelajari tahapan kerja desainer yang sesungguhnya agar pada saat penulis meraih gelar Sarjana (S.Ds) penulis sudah terbiasa dengan situasi dan lingkungan kerja desainer.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mulai menyebarkan surat lamaran pekerjaan setelah mendapatkan surat pengantar magang pada tanggal 4 Juli. Penulis menyiapkan *curriculum vitae*, *cover letter*, dan portofolio sejak bulan Juli 2019 melalui *website* pencari pekerjaan dan mengirimkan email pada perusahaan tertentu. Penulis mendapatkan panggilan wawancara dari berbagai perusahaan dan studio desain sebagai berikut: EGGHEAD Branding Consultant, Sebangsa Network, OLX Group, Ruangguru, Titik Garis Design Agency, dan PT Mitra Agathon. Penulis berhasil melewati tahapan wawancara Ruangguru dan melanjutkan *test* kedua yaitu pengujian *skill* desain. Berikut rincian prosedur pelaksanaan kerja magang di PT Ruang Raya Indonesia (Ruangguru).

Pada tanggal 8 Agustus 2019, penulis mengirimkan *Curriculum Vitae* (CV), *cover letter*, dan portofolio kepada PT Ruang Raya Indonesia (Rungguru.com) melalui situs pencari kerja ternama yaitu *indeed.com*. Penulis menunggu balasan

email dari PT Ruang Raya Indonesia sekitar kurang lebih dua minggu terhitung sejak saat menyerahkan surat lamaran pekerjaan. Setelah menunggu, penulis dihubungi oleh Yusuf selaku Ruangguru *Recruiter* dan mendapatkan panggilan wawancara melalui *Google Hangout* pada tanggal 26 Agustus 2019. Wawancara dilakukan oleh Kiki selaku Graphic designer dan Ihsan Nauval selaku Graphic designer lead. Setelah wawancara berakhir, penulis melakukan prosedur *test* desain yang membuat beberapa infografis.sesuai dengan tema yang sudah ditentukan. Batas waktu pengumpulan 1 hari. Pada hari selanjutnya penulis dinyatakan telah diterima sebagai karyawan magang di Ruangguru dan mulai bekerja pada tanggal 2 September 2019. Penulis bekerja dari hari senin-jumat selama 50 hari terhitung dari tanggal 2 September 2019 dengan total 7.5 jam kerja dari pukul 09.00 sampai 17.30 WIB dan selesai pada tanggal 8 November 2019.