

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kegiatan belajar seringkali bukanlah hal yang menyenangkan bagi penulis. Namun akan menjadi berbeda jika dilakukan dengan cara yang menarik. Kegiatan belajar yang menyenangkan adalah sebuah inovasi yang dikembangkan oleh PT Ruang Raya Indonesia. Perusahaan ini mendirikan Ruangguru sebagai layanan belajar dengan video animasi bahkan layanan belajar sambil bermain *game*.

Ruangguru menjadi layanan belajar yang memanfaatkan perkembangan teknologi masa kini. Saat ini banyak kegiatan yang dapat dilakukan menggunakan peralatan elektronik seperti ponsel dan laptop yang didukung oleh internet. Bahkan selama masa pandemi Covid-19, ponsel, laptop, dan internet menjadi sesuatu yang sangat diperlukan untuk menunjang kegiatan seperti bekerja dan belajar. Oleh karena itu, layanan belajar secara *online* yang dikembangkan oleh Ruangguru sangat membantu para siswa untuk belajar dari rumah.

Karena Ruangguru merupakan perusahaan rintisan yang semakin berkembang dan mengikuti perkembangan zaman, penulis tertarik untuk magang di perusahaan ini. Selain itu, karena reputasi yang baik, visi, serta misi perusahaan yang baik pula membuat penulis semakin tertarik untuk belajar dan dilatih dalam lingkungan kerja Ruangguru. Kecintaan terhadap dunia ilustrasi juga menjadi pendorong bagi penulis dalam mengajukan permohonan magang sebagai ilustrator di Ruangguru.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Selama kegiatan magang di Ruangguru, penulis ingin menerapkan ilmu serta pelatihan yang telah didapatkan selama perkuliahan sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual. Misalnya, bagaimana mengerjakan tugas sesuai dengan *brief* yang diberikan perusahaan. Penulis juga ingin melatih lebih dalam kemampuan berkomunikasi serta kerja sama tim dalam lingkungan pekerjaan yang sesungguhnya. Sehingga pengalaman yang penulis dapatkan melalui kegiatan magang di Ruangguru dapat diterapkan dalam dunia kerja setelah lulus nanti.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Universitas Multimedia Nusantara menyatakan bahwa mahasiswa harus melaksanakan program magang selama minimal 320 jam. Jumlah jam kerja tersebut dapat dicapai dengan bekerja selama dua hingga tiga bulan. PT Ruang Raya Indonesia atau Ruangguru menyediakan program magang selama minimal dua bulan. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk menandatangani kontrak magang selama tiga bulan di Ruangguru yaitu pada tanggal 8 Maret 2021 sampai 7 Juni 2021.

Jadwal bekerja di Ruangguru adalah hari Senin sampai Jumat pada pukul 09.00 WIB hingga 17.30 WIB. Karena masa pandemi Covid-19, Ruangguru memutuskan bahwa kegiatan kerja dilakukan dari rumah. Setiap hari, karyawan diberikan waktu istirahat selama sekitar satu jam. Selama kerja magang, penulis hampir tidak pernah diminta untuk bekerja lembur, kecuali jika ada pekerjaan yang sangat mendesak. Oleh karena itu, pelaksanaan program magang di Ruangguru telah sesuai dengan kontrak yang diberikan.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mengajukan KM-1 (beberapa nama perusahaan) kepada dosen pembimbing dan koordinator magang. Setelah disetujui, penulis mendapatkan *email* berupa lampiran surat pengantar magang dari kampus. Penulis kemudian mengirimkan CV (*Curriculum Vitae*), portofolio, dan surat pengantar magang ke perusahaan yang mendapat persetujuan koordinator magang. Salah satu perusahaan yang penulis ajukan dan telah disetujui adalah PT Ruang Raya Indonesia. Penulis mengajukan permohonan magang ke PT Ruang Raya Indonesia pada awal bulan Februari 2021 melalui *website* resmi Ruangguru.

Pada tanggal 18 februari 2021 penulis mendapat *email* balasan dari Ruangguru yang menginformasikan adanya tes seleksi berikutnya. Hasil tersebut harus dikirimkan sebelum tanggal 20 februari 2021 pukul 15.00 WIB. Kemudian penulis mengirimkan tes yang diminta sebelum batas waktu yang ditentukan. Pada tanggal 25 Februari penulis mendapat pesan dari pihak Ruangguru bahwa penulis lolos ke tahap seleksi berikutnya yaitu tahap wawancara. Jadwal wawancara yang ditetapkan akan dilaksanakan pada tanggal 1 Maret 2021, namun pada hari itu pihak Ruangguru memberikan pemberitahuan bahwa wawancara akan diundur ke tanggal 2 Maret 2021 karena pihak yang akan mewawancarai memiliki kegiatan lain.

Pada tanggal 2 Maret 2021 pukul 11.00 WIB, penulis melakukan kegiatan wawancara. Di hari yang sama, tidak lama setelah wawancara penulis diberitahukan untuk mengikuti proses seleksi berikutnya. Tahap berikutnya adalah tes untuk mengetahui kesesuaian kualifikasi penulis terhadap kepentingan tim. Beberapa hari kemudian tepatnya tanggal 5 Maret 2021, penulis mendapatkan pemberitahuan bahwa telah lolos tahap seleksi sebagai *Illustrator Intern* dalam *Internship program Batch 14* di Ruangguru. Penulis diminta membaca dan menandatangani beberapa berkas kontrak dengan Ruangguru dengan batas pengumpulan pada tanggal 6 Maret 2021. Kemudian pada tanggal 8 Maret 2021 penulis mengikuti *onboarding* dan memulai hari pertama sebagai *intern* di Ruangguru.