

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di masa modern seperti saat ini, hampir semua orang memanfaatkan *gadget* masing-masing untuk mengakses berbagai informasi secara *online* karena saat ini, hampir semua informasi berbasis daring. Salah satu contohnya adalah dalam aktivitas pendidikan. Banyak perusahaan di Indonesia yang melihat ini sebagai peluang untuk memajukan pendidikan bangsa Indonesia, agar semua masyarakat memiliki akses untuk mendapatkan pendidikan yang seharusnya mereka dapatkan. Salah satu perusahaan yang memiliki tujuan tersebut adalah PT Ruang Raya Indonesia.

Saat ini Indonesia terdampak pandemic Covid, sehingga kegiatan belajar mengajar formal di sekolah terpaksa dihentikan untuk mengurangi resiko penyebaran virus. Keadaan ini memaksa pelajar dan pengajar untuk melakukan kegiatan belajar secara daring. Tidak hanya pelajar, masyarakat juga perlu untuk memaksakan diri untuk memaksimalkan teknologi yang dimiliki untuk membangun kreatifitas, mengasah skill dan juga meningkatkan kualitas diri di masa pandemi seperti saat ini agar tidak tertinggal. (Suharwoto, 2020)

Dalam keadaan pandemi seperti sekarang, banyak perusahaan yang semakin dibutuhkan jasanya/produknya oleh masyarakat, terlebih yang berhubungan dengan daring dan WFH (*Work From Home*) atau bekerja dari rumah. PT Ruang Raya Indonesia atau lebih dikenal dengan Ruangguru ini memiliki bermacam-macam produk *online* maupun *offline*. Maka dari itu, mereka juga semakin gencar melakukan pemasaran untuk produk dan jasanya. Mereka melakukan promosi produk-produknya menggunakan beberapa media sosial, seperti Instagram, Youtube, Facebook, Twitter, dan juga *website* ruangguru.com. Dengan berbagai macam produk yang disediakan di berbagai *platform digital*, diperlukan pengolahan visual yang sesuai dengan masing-masing *platform*. Maka dari itu,

dibutuhkan beberapa bagian tenaga kerja tambahan, salah satunya adalah desainer grafis.

Universitas Multimedia Nusantara sebagai lembaga pendidikan menjawab kebutuhan tersebut dengan mengadakan program mata kuliah kerja magang bagi para mahasiswanya. Mata kuliah tersebut bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswanya agar memiliki gambaran seperti apa dunia kerja dan juga sebagai tempat untuk mengaplikasikan ilmu yang telah didapatkan di perkuliahan. Program tersebut juga dijadikan sebagai syarat dari kelulusan.

Sebagai desainer grafis, saya melihat peluang di perusahaan Ruangguru dan juga ingin mengaplikasikan ilmu yang didapat dari perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara. Alasan penulis untuk mengikuti kegiatan kerja magang di PT Ruang Raya Indonesia adalah agar penulis mendapat pelajaran dan juga gambaran mengenai cara kerja di sebuah tim dalam perusahaan besar. Penulis juga ingin mengasah kemampuan mengolah visual agar mudah diterima oleh target audiens. Penulis juga berharap dengan mengikuti kegiatan magang ini, dapat membuka mata penulis mengenai keadaan kerja nyata dan juga untuk melatih kedisiplinan penulis dalam menghasilkan karya yang bisa dikenal oleh target audiens.

Adapun alasan penulis memilih Ruangguru sebagai tempat magang adalah penulis berasal dari kota kecil di Kalimantan Timur, tepatnya di kota Bontang. Saat penulis masih duduk di bangku sekolah, kebutuhan untuk mengikuti kursus pelajaran/bimbel sangat tinggi, sedangkan pilihan tempat bimbel di sini tidaklah banyak. Akses ke kota ini menjadi salah satu alasan mengapa pilihan tempat bimbel sangat terbatas. Sehingga pada saat kebutuhan bimbel pelajaran naik, terutama saat kelas SMA, siswa-siswa di sekolah penulis banyak yang merelakan waktu liburan untuk melakukan bimbel di pulau Jawa selama sebulan penuh hingga hari tes penerimaan perguruan tinggi, termasuk penulis.

Saat masih menjadi siswa kelas 3 SMA, penulis membutuhkan bimbel untuk tes masuk ke perguruan tinggi negeri, namun penulis berasal dari kota kecil, yang mana kesempatan anak daerah untuk masuk ke perguruan tinggi negeri bisa

dibilang kecil pada saat itu. Akses untuk bimbel sangat terbatas dan biayanya cukup mahal di daerah penulis, sehingga harus merelakan waktu libur untuk pindah ke kota besar di daerah Jawa untuk melakukan bimbel selama sebulan penuh. Pada saat mengikuti kursus pelajaran, materi yang disampaikan belum seinteraktif dan semenarik seperti sekarang. Dulu akses untuk memahami suatu mata pelajaran tidak semudah sekarang yang sudah didukung oleh visual yang menarik dan pengajar yang interaktif. Sekarang banyak pilihan kursus pelajaran yang berbasis *online learning*. Hal itu bisa menjadi pilihan belajar bagi mereka yang tinggal di kota/daerah yang sulit dijangkau seperti penulis. Dengan adanya Ruangguru, kegiatan belajar dapat menjadi lebih mudah diakses dan menjadi lebih menarik karena sering mengikuti trend yang sedang terjadi. Hal ini menjadi salah satu daya tarik bagi penulis untuk turut berpartisipasi dalam menyajikan desain konten yang menarik dan interaktif agar mudah dipahami oleh pengguna.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Adapun maksud dan tujuan kerja magang adalah sebagai berikut:

1. Maksud dari penulis mengikuti mata kuliah Magang adalah untuk mendapatkan tempat magang yang sesuai dengan *interest* penulis.
2. Tujuan dari penulis mengikuti magang adalah untuk mengaplikasikan ilmu yang didapatkan diperkuliahan di dunia nyata, memperluas jaringan dengan orang yang menginspirasi dalam berkarya, dan juga mengasah *softskill* desain grafis di dunia kerja. Penulis juga ingin mendapatkan pengalaman kerja di sebuah perusahaan besar dan mengerti bagaimana alur kerjanya.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Mengacu pada prosedur magang yang sudah ditentukan oleh Universitas Multimedia Nusantara, penulis menempuh kerja magang di PT Ruang Raya Indonesia dalam kurun waktu 3 bulan dimulai dari tanggal 26 Maret 2021 sampai dengan 31 Mei 2021. Awalnya, penulis mendapatkan informasi seputar program magang pada *website* ruangguru.com. Setelah melakukan riset terhadap perusahaan tersebut, penulis melamar magang dengan mengisi form yang ada pada halaman *website* tersebut dengan mencantumkan *e-mail*, alasan mengapa

ingin mengikuti program magang tersebut dan juga portofolio. Lalu pada tanggal 23 Maret 2021, penulis mendapatkan informasi wawancara mengenai program magang tersebut via Whatsapp, dilanjutkan dengan wawancara dengan *user* via Google Meet dilanjutkan dengan mendapatkan *Offering Letter* melalui *e-mail*. Setelah itu saya mendapatkan informasi untuk melengkapi dokumen yang dibutuhkan.

Penulis ditawarkan untuk mengikuti program magang keesokan harinya pada hari Jum'at tanggal 26 Maret 2021. Sebelum menjalani program magang, penulis menjalani sesi briefing dengan sebutan *Onboarding*. Sesi itu diisi dengan berbincang dengan *user* yang nantinya akan menjadi pembimbing penulis dan menonton beberapa video tentang perusahaan tersebut, seperti penjelasan mengenai visi misi dan juga penjelasan singkat mengenai produk-produknya. Setelah *Onboarding*, saya langsung mendapatkan tugas pertama untuk membuat sebuah desain untuk salah satu media sosial Ruangguru yakni Ruangbelajar Plus. Penulis melakukan kegiatan kerja magang melalui WFH. Total waktu kerja magang yang dilakukan oleh penulis adalah 336 jam.