

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era yang serba digital seperti saat ini, hampir semua aspek kehidupan masyarakat telah beralih dari media konvensional menjadi media digital, terutama di tengah masa pandemi. Hal ini menyebabkan perubahan drastis pada kehidupan masyarakat yang harus cepat beradaptasi dengan platform online untuk memenuhi berbagai kebutuhan mereka, salah satunya untuk kebutuhan edukasi. Para siswa yang merasa pembelajaran mereka terhambat oleh peralihan media mulai melirik platform edukasi online yang sedang marak saat ini, salah satunya Ruangguru.

Ruangguru telah berdiri jauh sebelum masa pandemi datang dan dikenal sebagai salah satu platform pendidikan terbaik di mata masyarakat Indonesia. Hal ini dikarenakan Ruangguru memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi para siswanya dengan menyediakan materi yang dikemas semenarik mungkin. Dalam upayanya untuk memberikan pengalaman yang lebih baik lagi kepada para siswa, Ruangguru juga menyediakan video pembelajaran yang dilengkapi dengan video animasi dan game interaktif berbasis materi pelajaran. Video animasi atau yang lebih sering disebut dengan istilah “*Video Learning Project*” yang dimaksud ini dibuat dengan teknik menggerakkan aset *2d raster* yang dibuat oleh para Graphic Designer dengan menggunakan aplikasi *Adobe After Effects* oleh para Animator.

Penulis tertarik untuk magang di Ruangguru karena ketertarikan penulis dengan dunia pendidikan dan keinginan penulis untuk berpartisipasi dalam pembuatan aset animasi yang nantinya akan disaksikan oleh banyak siswa melalui aplikasi Ruangguru.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pelaksanaan praktik kerja magang di Ruangguru yang dilakukan penulis bermaksud untuk menambah pengalaman penulis untuk bekerja di sebuah

perusahaan yang mengimplementasikan ilustrasi dan animasi dalam produknya. Lalu, penulis memilih untuk magang di Ruangguru dengan tujuan sebagai berikut:

- 1) Memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) di Universitas Multimedia Nusantara.
- 2) Memperdalam pengetahuan seputar penggunaan ilustrasi dalam pembuatan video materi berbasis animasi.
- 3) Menambah pengalaman untuk bekerja sama dalam tim serta memahami workflow dan koordinasi dalam tim *content production*.

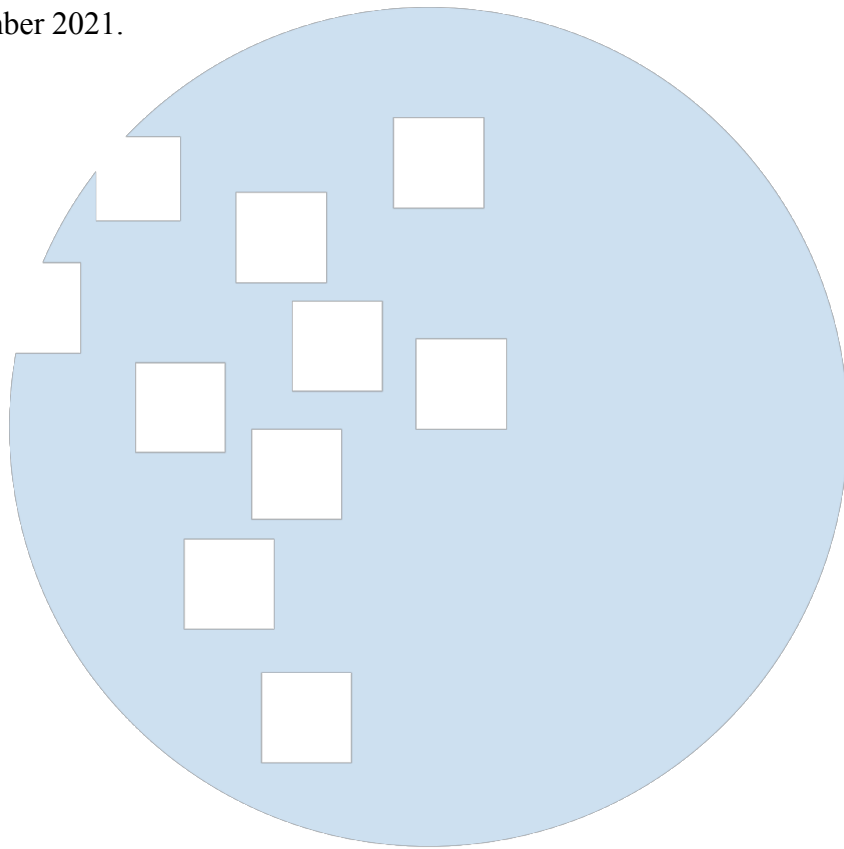
Menerapkan pengetahuan baik teori maupun praktik yang diperoleh dari perkuliahan, terutama mengenai teknik ilustrasi, komposisi shot dan *rigging*, untuk diterapkan dalam proses produksi.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melihat informasi seputar lowongan sebagai *Illustrator/2D Artist* melalui program *CREATE* di Ruangguru lewat aplikasi *linkedin* pada pertengahan bulan Mei 2021. Setelah melihat lowongan tersebut, penulis pun memutuskan untuk mendaftar pada posisi tersebut dengan mengisi *form* yang terdapat pada *website* career.ruangguru.com. Selang beberapa jam, penulis mendapatkan *email CREATE Training Invitation* yang diadakan pada tanggal 22 Mei 2021 via *Zoom*. Setelah mengikuti *workshop* singkat yang membahas tentang *guideline* pembuatan ilustrasi di Ruangguru, penulis diberikan *challenge* untuk membuat ilustrasi dengan *deadline* pada tanggal 25 Mei. Beberapa jam setelah pengumpulan, penulis menerima email yang berisikan undangan *HR Interview* pada tanggal 26 Mei. Kemudian keesokan harinya, penulis melakukan *User Interview* dengan tim *Content Production* Ruangguru pada 27 Mei. Seusainya, penulis diminta untuk menunggu kabar lebih lanjut. Kemudian pada tanggal 30 Mei, penulis mendapat kabar bahwa penulis diterima sebagai pegawai *fulltime* di Ruangguru.

Penulis mulai bekerja secara resmi pada tanggal 21 Juni 2021 dengan jadwal bekerja mulai dari jam 09.00 WIB hingga 17.30 WIB dengan jam istirahat selama 1 jam dari pukul 12.00 -13.00 WIB. Penulis akan mencapai total kerja 400 jam

pada tanggal 7 September 2021 dan mencapai total kerja 800 jam pada tanggal 22 November 2021.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA