

BAB II

LANDASAN KONSEPTUAL

2.1 Profil Rubin GEN

2.1.1 Sejarah Rubin

Awalnya, Rumah Binaan (Rubin) adalah sebuah nama yang diberikan oleh mahasiswa lembaga dakwah kampus untuk tempat kontrakan atau rumah tempat mereka tinggal bersama. Namun di dalamnya bukan hanya digunakan sebagai tempat istirahat melainkan juga diisi oleh pembinaan keIslaman. Seiring perkembangan waktu, rubin mulai banyak diminati di berbagai kampus di Kota Bandung, khususnya untuk para aktivis dakwah kampus sebagai sarana untuk mereka belajar bersama.

Pada 21 Desember 2016, Ruston Pirmasnyah, S.Kom bersama rekan-rekannya mendirikan perusahaan berbasis IT bernama PT. Dsantrean Kreatif Global. Proyek pertama perusahaan ini adalah aplikasi Rubin.Id - Selain membuat website dan aplikasi untuk kebutuhan klien. Tujuannya adalah mengembangkan program yang sebelumnya hanya dinikmati oleh mahasiswa yang menjadi anggota Lembaga Dakwah Kampus (LDK).

Rubin.Id didesain untuk menjadi *platform* bagi program Rubin GEN (Rumah Binaan Generasi Emas Negeri). Fungsinya adalah untuk menghubungkan para pemilik rumah yang terbengkalai dengan mahasiswa yang membutuhkan hunian. Aplikasi ini dapat memantau perkembangan program Rubin GEN, memonitor proses pembinaan dan melakukan pemetaan untuk menentukan lokasi hunian yang tepat untuk mahasiswa, sesuai dengan kampus tempat ia belajar.

Rubin GEN adalah program yang berupaya membangun generasi melalui pembinaan ke-Islaman. Program ini lahir karena melihat kondisi

generasi Negeri yang perlu penanganan khusus dan cepat, karena generasi saat ini adalah penerus bangsa di masa yang akan datang.

Program yang bergerak di bidang pembinaan ini menjadikan Islam sebagai basis pola pembinaannya dengan mengkombinasikan skill yang dimiliki oleh peserta pembinaan agar mampu melahirkan generasi yang memiliki kepribadian (Syakhsiyyah) Islam dan mempunyai skill yang mumpuni. Pembinaan tersebut berlangsung didalam hunian yang diberikan oleh para donatur.

Setelah 6 bulan pengerjaan, pada 14 September 2017, aplikasi Rubin.Id yang menunjang program ini mendapat penghargaan dari Diskominfo Jabar, sebagai juara 1 lomba aplikasi *inovatif* kategori masyarakat umum. Selain itu Rubin.Id juga menjadi member Tech in Asia. Setelah *grand launching* pada 8 Agustus 2019, kini program Rubin GEN telah berjalan di 5 rumah, dengan 53 mahasiswa yang mendapatkan fasilitas hunian dan pembinaan. Namun program ini menemui kendala sebelum mencapai targetnya, karena keterbatasan fasilitas dan waktu, program pembinaan jadi tidak merata disetiap Rubin. Beberapa mahasiswa dan mentor kesulitan dalam menentukan waktu yang tepat untuk pembinaan.

2.1.2 Visi dan Misi

- **Visi**

Pioneer pembinaan mahasiswa Muslim berbasis aplikasi

- **Misi**

- Mengembangkan aplikasi sebagai sarana kontrol pembinaan;
- Melahirkan mahasiswa Muslim yang memiliki keimanan yang kokoh;
- Membentuk mahasiswa Muslim berkepribadian Islam;
- Mencetak mahasiswa Muslim yang cerdas, terampil, dan siap menghadapi tantangan zaman;

- Membentuk mahasiswa Muslim mandiri dan peduli terhadap masyarakat.

2.1.3 Struktur Kepengurusan



Gambar 2.1 Struktur kepengurusan Rubin GEN

2.1.4 Target Khusus

Mencetak 1000 Mahasiswa binaan Rubin menjadi generasi yang cerdas, terampil, berkepriabadian Islam, dalam 100 rumah Di Kota Bandung. Program Aplikasi Rubin juga akan menjadi program pembinaan mahasiswa terkini yang teruji, terstruktur, terintegrasi dalam satu sistem. Selain aplikasi yang dikeluarkan Rubin, akan dikembangkan juga produk-produk aplikasi lainnya yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan sosial yang ada.

2.1.5 Sasaran Rubin

- Mahasiswa di Kota Bandung
- Perguruan Tinggi di kawasan Bandung
- Pemerintah Kota
- Lembaga-lembaga maupun perorangan yang berkaitan dengan Rubin

2.1.6 Lokasi Rubin GEN

1. Rubin Arqom



Gambar 2.2 Halaman depan Rubin Arqom

Rumah Binaan Arqom terletak di Jl. Batik Saketi No. 1 Sukaluyu, Kota Bandung, dekat Taman Makam Pahlawan. Adapun Kampus terdekat diantaranya Kampus UNIKOM, LP3I, Widyatama, Universitas Sangga Buana, Itenas. Rumah Binaan Arqom Berkapasitas 12 orang Mahasiswa. Rubin ini memiliki fasilitas sebagai berikut : 3 kamar, 5 kamar mandi, ruang tengah, ruang tamu, dapur, taman, working space, ruang multimedia office, perpustakaan, front office, working labs, parkir motor.

No	NAMA	KAMPUS	JURUSAN	ASAL DAERAH
1	Muhammad Fathan Haidar Januar	UPI	Ilmu Komunikasi	Bogor

2	Muhammad Zaidan Musyaffa Zuhari	UNIKOM	Teknik Informatika	Kab. Cianjur
3	Kwik Kianggie	UNIKOM	Manajemen	Palembang
4	Fauzi Dafqi Farhan	Khadimus Sunnah	Hadits	Sukabumi
5	Rasyid Abdan Syakur	Khadimus Sunnah	Hadits	Bandung

Tabel 2.1 Daftar Peserta Rubin Arqom

2. Rubin Manhajuthulab



Gambar 2.3 Taman dan Rubin Manhajuthulab

Rumah Binaan Manhajut Thulab terletak di Kawasan Komplek Pondok Pesantren Manhajut Thulab di Jalan Manisi dekat dengan Kampus UIN Sunan Gunung Djati Bandung dengan jarak tempuh 1Km. Rumah Binaan Manhajut Thulab mempunyai 9 Kamar yang sudah berpenghuni dengan kapasitas 6 orang untuk 1 kamar. Rubin dengan Fasilitas Sebagai Berikut : 9 kamar, 3 kamar mandi bersama, 4 kamar mandi masjid, ruang aula, halaman pondok pesantren yang luas, masjid kebun & ladang.

No	NAMA	KAMPUS	JURUSAN	ASAL DAERAH
1	Pian septian isnaeni	UIN SGD	Pendidikan Fisika	Bandung
2	Erfin Nurfalalah	UIN SGD	Pendidikan Fisika	Bandung

3	Roy Hanuddin	UIN SGD	Agroteknologi	Bekasi
4	Abu Hanifah	UIN SGD	Pendidikan agama islam	Kab. Bandung barat
5	Muhammad Facriza Eipril	UIN SGD	Administrasi Publik	Bandung

Tabel 2.2 Daftar peserta Rubin Manhajuthulab

3. Rubin Umar Bin Khatab



Gambar 2.4 Halaman depan Rubin Umar Bin Khatab
(diunduh dari laman web Rubin)

Rumah Binaan Cibiru terletak di Kawasan Komplek Cibiru Indah dekat dengan Kampus UPI Cibiru & UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Rumah Binaan Cibiru Berkapasitas 7-9 Orang Mahasiswa Rubin dengan fasilitas sebagai berikut : 3 kamar, 1 kamar mandi, ruang tengah, ruang depan, dapur, taman (dekat persawahan).

No	NAMA	KAMPUS	JURUSAN	ASAL DAERAH
1	Ihsan Abdurahman	UIN SGD	Pendidikan Agama Islam	Kota. Bandung
2	Abdul Husen	UIN SGD	Ilmu Al-Quran dan Tafsir	Kota. Cimahi
3	Famararz Ghezi Nabhan	UIN SGD	Psikologi	Kab. Sukabumi
4	Mikdar Abdul Barri	UIN SGD	Administrasi Publik	Kab. Tasikmalaya

5	Riza Aulia	UIN SGD	Pendidikan Matematika	Kab. Subang
6	Pikri Hafidz Maulid	UIN SGD	Ilmu Hadits	Kab. Bandung

Tabel 2.3 Daftar peserta Rubin Umar Bin Khatab

4. Rubin Abdurrahman Bin Auf



Gambar 2.4 Salah satu bangunan Rubin Abdurrahman Bin Auf

Rumah Binaan Abdurrahman Bin Auf terletak di Kawasan Dago Hegar atas dibelakang Terminal Dago. Bangunan Rumah Binaan ini memiliki 2 Gedung dengan Kawasan yang sama. Gedung 1 Khusus untuk tempat tinggal 2 lantai. Gedung 2 digunakan untuk Pembinaan. Dekat dengan Kampus STKS, POLMAN, UNIKOM, ITB, & UNPAD . Rumah Binaan Abdurrahman Berkapasitas 15-20 Orang Mahasiswa Rubin dengan fasilitas sebagai berikut : 2 gedung 2 lantai, 4 kamar, 2 kamar mandi, ruang depan, dapur, taman, ruang pembinaan, rooftop, ranjang & lemari, alat-alat belajar.

No	NAMA	KAMPUS	JURUSAN	ASAL DAERAH
1	Hasan Al-Asy'ari	ITB	Fisika	Kab. Lombok tenah
2	Yogi Prakoso	ITB	Fisika	Kab. Boyolali
3	Adam Jati Al Ikmal	STKS	Rehabilitasi sosial	Kab. Bandung
4	Ryan Ahmad Alfisyach	STKS	Rehabilitasi sosial	Kab. Bandung Barat

5	Mochammad Akbar Zulfikar	STKS	Rehabilitasi sosial	Kab. Sukabumi
6	Syifa al aqib	STKS	Rehabilitasi sosial	Kab. Berau
7	Muhammad Dimas Rafli	STKS	Rehabilitasi sosial	Jakarta Timur
8	Helmi Yashir	UNIKOM	Manajemen	Kab. Bandung
9	Rizky Pratama Putra	UNIKOM	Teknik Informatika	Kab. Cianjur
10	Riswan Gani Padilah	UNIKOM	Teknik Informatika	Kab. Garut
11	Alfitra Rezki Amhar	UNIKOM	Teknik Informatika	Pekanbaru
12	Mochammad Galih Prasetya	UNIKOM	Teknik Informatika	Kab. Bogor
13	Asul Supriatna	UNIKOM	Teknik Informatika	Bandung
14	Muhammad Jafar Shidik	UNIKOM	Teknik Informatika	Kab. Bandung
15	Aries Mulya Dinata	UNIKOM	Sistem Informasi	Kab. Cianjur
16	Bahrani	UNIKOM	Sistem Informasi	Banjarbaru
17	Mochammad Rizky Andika	UNIKOM	Sistem Komputer	Kab. Garut
18	Yaya sunarya	UNIKOM	Manajemen	Kab. Cilacap
19	Zakie Mabdaul Haq	UNISBA	Hukum Keluarga Islam	Kab. Majalengka
20	Fauzan Hamdani	Univ. Sangga Buana	Ilmu Komunikasi	Sukabumi

Tabel 2.5 Daftar peserta Rubin Abdurrahman Bin Auf

5. Rubin Khadijah



Gambar 2.6 Halaman depan Rubin Khadijah

Rumah Binaan Khadijah terletak di Kawasan Komplek Elite Jalan Cipedes Tengah menuju akses kawasan Jalan Sutami dan Perumahan Setra Duta. Dekat dengan Kampus UPI, UNPAS Setiabudhi, NHI, & AKPARINDO. Rumah Binaan Khadijah Berkapasitas 20-40 Orang Mahasiswa Rubin dengan fasilitas sebagai berikut : 3 kamar, 3 kamar mandi, ruang tengah yang luas, ruang depan, dapur, taman depan, parkir motor, mini garden, bathtub, ac, ruang jemuran, genset & torent, air, teras, garasi.

No	NAMA	KAMPUS	JURUSAN	ASAL DAERAH
1	Habibah Nurbaeti Mawaddah	UPI	Pendidikan Tata Busana	Kab. Bandung
2	Lia Rizkia	UPI	Pendidikan Akuntansi	Kab. Lampung Barat
3	Indah Allasad	UPI	Pendidikan Kimia	Kab. Purwakarta
4	Fuzna Salsabila	UPI	Pendidikan Guru Paud	Kab. Cianjur
5	Tamara Fauziah	UPI	Ilmu Pendidikan Agama Islam	Kab. Majalengka
6	Salsabila Tahira Yasmin	UPI	Teknologi Pendidikan	Kab. Bandung
7	Angi Anggreani Karomullah	UPI	Pendidikan Sosiologi	Kab. Bangka

8	Lelining Tias	UPI	Pendidikan Geografi	Kab. Siak
9	Firda Tsania	UPI	Ilmu Ekonomi & Keungan Islam	Kab. Bogor
10	Shintia	UPI	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Kab. Bangka Tengah
11	Yenni Nuvrita	UPI	Ilmu Keolahragaan	Kab. Bogor

Tabel 2.5 Daftar peserta Rubin Khadijah

2.1.7 Program Pembinaan

1. Pembinaan Keislaman

- ***Nafsiyah Scored Card***

Nafsiyah (pola sikap) *Score Card* adalah *form* penilaian ibadah *nafilah* (selain ibadah wajib) dari penghuni Rubin. Form ini menjadi bentuk evaluasi dan penilaian bagi penghuni Rubin yang terintegrasi dengan aplikasi, sehingga masyarakat secara umum mampu memantau aktivitas ibadah di Rubin.

- **Kajian *Ma'rifatul Islam***

Kajian *Ma'rifatul Islam* membahas mengenai Islam dari akar hingga cabang dengan membangun pemahaman Islam secara lengkap. Kajian ini menghadirkan pembina per satu Rubin, yakni guru atau ustadz yang mengajarkan langsung secara *talaqi* (bertatap muka). Pembinaan antara guru dan murid dikondisikan agar terjalin hubungan yang erat, bukan hanya bersifat penyaluran ilmu saja, namun terikat dengan perasaan dan pemikirannya hingga kader-kader memiliki panutan maupun contoh yang kuat. Guru juga melakukan *personal teaching* saat binaan mengalami hambatan dalam belajar.

- **Tahfidz Al-Qur'an**

Melalui program pembinaan ini, penghuni Rubin diharapkan dapat menghafal Al Qur'an minimal Juz 30 dan memahami kandungan Al Qur'an yang dihafalkan.

2. Kelas Bidang Skill

- **Kelas Multimedia**

Dalam kelas multimedia peserta didik dapat membuat karya dalam bentuk audio dan visual. Ilmu yang dipelajari berkaitan dengan bidang fotografi, videografi, animasi, dan desain grafis. Selain untuk kepentingan komersial, peserta didik juga diharapkan dapat mengaplikasikan pembelajaran dalam kegiatan dakwah.

- **Kelas Programmer**

Kelas ini mengajarkan peserta pemrograman Web dan aplikasi Android yang dilakukan secara intensif selama satu minggu sekali. Pengguni Rubin yang mengikuti kelas ini akan diajarkan membuat laman web, aplikasi, maupun sistem informasi.

- **Kelas Digital Marketing**

Melalui kelas ini penghuni Rubin akan belajar tentang *Digital Marketing* secara lengkap dan menyeluruh, dari cara pembuatan konten marketing yang menarik dan efektif, memilih dan menggunakan platform digital yang sesuai dengan target pasar, memahami dan menguasai teknik SEO, dan juga belajar menganalisa kegiatan *digital marketing* yang telah dilakukan melalui sumber *analytic* yang tersedia.

- **Kelas Penulisan**

Kelas penulisan mengajarkan penghuni Rubin mengenai skill tulis-menulis, baik dari segi menulis literasi Islam, bisnis, hingga konten intelektual dalam bidang jurusan perkuliahannya masing-masing.

- **Kelas Mentalitas/Beladiri**

Program ini wajib diikuti seluruh penghuni Rubing GEN. Kelas ini melatih kedisiplinan dan mental pesertanya, penghuni Rubin GEN diberikan pelatihan beladiri pencak silat, dan pelatihan kebugaran tubuh.

2.1.8 Proses Input, Proses, KPI dan Output Rubin

1. Alur Input

NO	INPUT		
	1. PENJARINGAN PESERTA	2. PESERTA IKHWAN	3. PESERTA AKHWAT
1	Pembatasan Jumlah Peserta	700 Peserta	300 Peserta
2	Penetapan Kualifikasi Peserta	<ul style="list-style-type: none"> - Laki-laki - Muslimat Taat - Mahasiswa - Sehat Fisik (Tidak berpenyakit berat), Sehat Mental (Tidak Memiliki Riwayat Gangguan Jiwa) - Berkelakuan Baik - Bisa Membaca Al-Quran 	<ul style="list-style-type: none"> - Perempuan - Muslimah Taat - Mahasiswa - Sehat Fisik (Tidak Berpenyakit Berat), Sehat Mental (Tidak Memiliki Riwayat Gangguan Jiwa) - Berkelakuan Baik - Bisa Membaca Al-Quran
3	Metodologi Penjaringan Peserta	<ul style="list-style-type: none"> - CV - Test Online - Test Wawancara - Test Baca Al-Quran 	<ul style="list-style-type: none"> - CV - Test Online - Test Wawancara - Test Baca Al-Quran
4	Waktu Pelaksanaan Penjaringan Peserta	3 Bulan	3 Bulan
5	SDM	Panitia Seleksi <ul style="list-style-type: none"> - Tim Penguji - Tim Penilai - Admin 	Panitia Seleksi <ul style="list-style-type: none"> - Tim Penguji - Tim Penilai - Admin

Tabel 2.6 Metode dan kriteria peserta Rubin GEN

Pada proses input Rubin akan melakukan seleksi terhadap calon peserta pembinaan yang akan menetap dan di bina bersama Rubin. Target peserta yang akan diseleksi berjumlah 1000 orang, terdiri dari 700 peserta laki-laki dan 300 peserta perempuan.

Dalam proses seleksi akan melibatkan penguji untuk melakukan seleksi secara seksama guna meraih kader-kader yang terpilih dan memiliki keseriusan dalam menjalankan program pembinaan nantinya. Tim penguji Rubin memiliki syarat khusus bagi calon peserta yang dimana calon peserta harus mengikuti 4 tahap seleksi yaitu yang pertama adalah seleksi administrasi dengan mengumpulkan CV

setiap person, kedua melakukan tes online, ketiga melakukan tes wawancara, dan tahap terakhir melakukan tes baca Al Qur'an.

Rubin menginginkan kader-kader nantinya yang benar-benar siap untuk dibina, maka tim penguji membutuhkan waktu 3 bulan untuk seluruh tes yang dilakukan beserta proses penilaian tersebut.

2. Proses Rubin GEN

NO	PROSES		
	1. AQLIYYAH ISLAMIYYAH	2. NAFSIYAH ISLAMIYYAH	3. LIFESKILL
1	Jumlah Peserta : - Mahasiswa Lolos Seleksi	700 Peserta	300 Peserta
2	Qualifikasi Peserta : - Lulus Seleksi - Fakta Integritas	Qualifikasi Peserta : - Lulus Seleksi - Fakta Integritas	Qualifikasi Peserta : - Lulus Seleksi - Fakta Integritas
3	Metodologi & Kurikulum Pembelajaran : Halqah/Kajian Kitab Makrifatul Islam	Metodelogi & Kurikulum Pembelajaran : - Nafsiah Score Card (shalat malam, shaum senin-kamis, khataman Al-Quran, Hafidz Al-Quran, bela diri pencak silat muslim)	Metodelogi & Kurikulum Pembelajaran : - Kelas Programmer - Kelas Multimedia - Kelas Digital Marketing - Kelas CopyWriter
4	Waktu 2 Tahun	Waktu 2 Tahun	Waktu 2 Tahun
5	SDM - Ustadz & Ustazah Pengajar Kitab Ma'rifatul Islam - Manager RUBIN - Admin	SDM - Ustadz Pengajar Al Quran - Manager RUBIN - Guru Silat Pencak Silat Muslim Admin	SDM - Instruktur Skill - Manager RUBIN - Admin

Tabel 2.7 Proses pembinaan Rubin Gen

Proses pelaksanaan Rubin dibagi menjadi 3 komponen pembinaan, dengan rincian yaitu pembinaan Aqliyyah Islamiyyah, Nafsiyyah Islamiyyah, Lifeskill. Proses Aqliyyah Islamiyyah Rubin menggunakan kitab Ma'rifatul Islam yang dibuat khusus oleh tim pengajar dengan standart pembelajaran 2 tahun, peserta akan

melakukan tes KPI (Key Performance Indikator) Final Test untuk masuk ke tahap selanjutnya.

Proses Nafsiyyah Islamiyyah peserta akan menjalani pembinaan diri secara rutin perharinya, mulai dari shalat berjamaah di masjid, shalat malam, shaum senin-kamis, khataman Al-Qur'an, hafidz Al-Qur'an, bela diri Pencak Silat Muslim.

Preses ketiga dalam program pembinaan adalah lifeskill yang di bagi menjadi 4 kategori bidang, pertama bidang programmer, kedua bidang multimedia, ketiga bidang digital marketing, keempat bidang copywritting. Rubin di dalam lifeskill nya akan membagi para pesera Rubin untuk masuk ke dalam skill yang akan mereka kembangkan, hingga mereka mumpuni di bidang pelatihan digital yang di berikan.

3. KPI (*Key Performance Indikator*)

NO	KPI (<i>KEY PERFORMANCE INDIKATOR</i>)			
	AQLIYYAH ISLAMIYYAH	NAFSIYAH ISLAMIYYAH	LIFE SKILL	FINAL GOL
1	Jumlah Peserta : - Mahasiswa Lolos Seleksi	Jumlah Peserta : - Mahasiswa Lolos Seleksi	Jumlah Peserta : - Mahasiswa Lolos Seleksi	Jumlah Peserta : - Mahasiswa Lolos Seleksi
2	Metodelogi Pengukuran - Test Catur Wulan	Qualifikasi Peserta : - Lulus Seleksi - Fakta Integritas	Qualifikasi Peserta : - Lulus Seleksi - Fakta Integritas	Metodelogi Pengukuran - Post Test
3	Waktu Pelaksanaan 4 Bulan	Waktu Pelaksanaan : 4 Bulan	Waktu Pelaksanaan : 4 Bulan	Waktu Pelaksanaan : Akhir Program
4	SDM - Tim Penguji - Manager RUBIN - Admin	SDM - Tim Penguji - Manager RUBIN - Admin	SDM - Tim Penguji - Manager RUBIN - Admin	SDM - Tim Penguji - Manager RUBIN - Admin

Tabel 2.8 Indikator performa peserta dan pembinaan

Key Performance Indikator atau KPI disini adalah suatu indikator kunci yang digunakan untuk mengukur hasil pembinaan di dalam Rubin untuk memenuhi tujuan strategis dan evaluasi. KPI dibentuk untuk membantu proses pembinaan Rubin hingga memastikan seberapa jauh kemajuan yang telah dicapai dan yang akan dicapai.

Tim KPI Rubin akan melakukan KPI setiap 4 bulan atau dengan capaian per catur wulannya. Peserta akan menjalani tes disetiap kategori bidang pengajaran mulai dari Aqliyyah Islamiyyah, Nafsiyyah Islamiyyah, Lifeskill, dan ditambah secara keseluruhan dengan Final Test.

Harapan dari adanya KPI ini Rubin terus menjaga kualitas SDM yang ada di dalamnya dan menaikkan kualitas setiap kader binaannya. Maka KPI mampu menjadi bahan evaluasi bagi pelajar, pengajar, maupun pola pembelajaran yang diberikan untuk meningkatkan kualitas belajar binaan.

4. Output Rubin

NO	OUTCOMES			
	1. SYAKHSIYYAH ISLAMIIAH	2. LIFE SKILL	3. MANDIRI	4. AGENT OF CHANGE
1	Jumlah Peserta : - Mahasiswa Lolos Seleksi	Jumlah Peserta : - Mahasiswa Lolos Seleksi	Jumlah Peserta : - Mahasiswa Lolos Seleksi	Jumlah Peserta : - Mahasiswa Lolos Seleksi
2	Qualifikasi Lulusan : - Akumulasi Hasil Test	Qualifikasi Lulusan : Akumulasi Hasil Test	Qualifikasi Lulusan	Qualifikasi Lulusan
3	Metodelogi Pengukuran - Post Test	Metodelogi Pengukuran - Post Test	Metodelogi Pengukuran - Post Test	Metodelogi Pengukuran - Post Test
4	KEGIATAN PASCA PROGRAM DUPLIKASI PROGRAM			

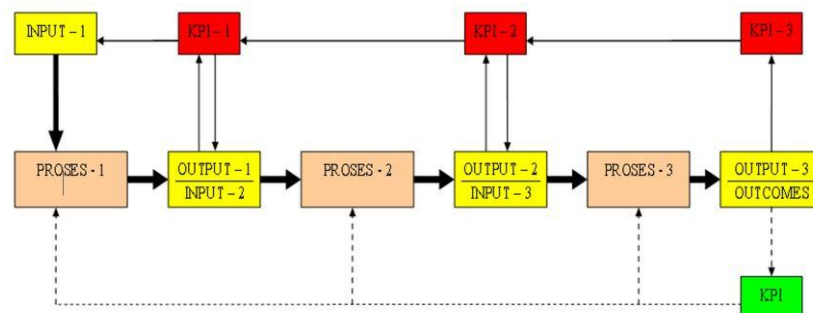
Tabel 2.9 Output program Rubin GEN

Hasil dari pembinaan Rubin melahirkan 4 hal dalam diri pesertanya, yaitu :

1. Generasi ber-Syakhsiyah Islamiyyah
2. Generasi yang memiliki *lifeskil* dan kemampuan bahasa asing
3. Generasi yang mandiri
4. Generasi pembawa perubahan (*Agent of Change*)

Peserta Rubin akan diakumulasikan hasil score pembinaannya saat mereka lulus dari pola pembinaan Generasi Emas Negeri dan diberikan test akhir sebagai syarat kelulusan peserta. Pasca Program ini, hasil Rubin akan di duplikasi ke wilayah-wilayah lain yang berpeluang untuk di gunakan sebagai basis Rubin selanjutnya. Tim penyelenggara berharap dari sini lahir sosok generasi-generasi cerdas, terampil, berkepribadian Islam.

5. Flowchart Alur Pelaksanaan Rubin GEN



Gambar 2.6 Alur keseluruhan program Rubin Gen

2.2 Start-up

Kata *start-up* merupakan serapan dari bahasa Inggris yang berarti tindakan atau proses memulai sebuah organisasi baru atau usaha bisnis atau juga bisa berarti ‘memulai sesuatu’. Sederhanannya, *start-up* adalah sebuah bisnis rintisan. Istilah ini mulai dikenal secara populer setelah ada era internet. Faktornya adalah karena banyak perusahaan yang dimulai dari titik terendah

oleh satu atau beberapa orang saja, kemudian menjadi besar dengan mengedepankan idealisme dan memaksimalkan penggunaan teknologi (Yudhanto, 2018:2).

Menurut Wikipedia, *start-up* merujuk pada perusahaan yang belum lama beroperasi. Perusahaan-perusahaan ini sebagian besar merupakan perusahaan yang baru didirikan dan berada dalam fase pengembangan dan penelitian untuk menemukan pasar dan produk yang tepat.

Menurut Enric Ries, penulis buku *The Lean Startup*, *start-up* merupakan institusi yang dirancang untuk menghasilkan produk atau layanan baru untuk menyelesaikan masalah masyarakat dalam kondisi ketidakpastian yang ekstrem. Terkadang *start-up* dirancang untuk situasi yang tidak dapat dimodelkan, tidak jelas, dan segala resikonya belum tentu sebesar yang dibayangkan dan misterius.

Sedangkan menurut Steve Blank, akademisi dan *entepreneur* di *Silicon Valley* mendefinisikannya sebagai sebuah organisasi bisnis yang sedang mencapai model bisnis sehingga bisa diulang dan bisa diukur.

Menurut Paul Graham, pendiri salah satu akselerator *start-up* terbaik di dunia, mendefinisikan sebagai perusahaan yang dirancang untuk berkembang cepat dan mengejar atau mengikuti pertumbuhan.

Dari berbagai devinisi di atas, dapat disimpulkan bahwa *start-up* diartikan sebagai bisnis model baru dalam mendirikan usaha dengan ciri memaksimalkan fasilitas teknologi dengan didukung perencanaan yang matang, idealisme individu, dan juga tema usaha yang unik (Yudhanto, 2018:3).

2.2.1 Karakter Bisnis *Start-up*

Menurut Yudhanto (2018) dalam buku *Information Technology Business Start-Up*, tidak semua bisnis usaha bisa disebut *start-up*. Sebuah usaha bisa disebut *start-up* ketika perusahaan tersebut masih

dalam tahap pengembangan. Perusahaan tersebut belum memiliki dana besar dan hanya dijalankan oleh beberapa orang.

Sebagai contoh, Tokopedia awalnya adalah sebuah *start-up e-commerce* dengan situs jual-beli sebagai *platform*. Tokopedia hadir bukan sebagai perintis, sudah banyak pesaing yang lebih dulu hadir. Tokopedia bersaing dengan banyak perusahaan *e-commerce* lainnya seperti OLX dan Kaskus. Lazada bukanlah *start-up*. Ia hadir sebagai perusahaan raksasa yang langsung mendapat sokongan dengan dana besar. Contoh lain adalah Elevenia. Jika Lazada bergerak di bidang toko retail, maka Elevenia memiliki karakteristik seperti Tokopedia. Kedua situs ini (Lazada dan Elevenia) bukan *start-up* karena didanai oleh XL Axiata dengan dana besar.

Sebuah perusahaan dapat tergolong kedalam *start-up* jika memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut;

- **Usia Bisnis Usaha Kurang dari Tiga Tahun**

Perusahaan tersebut belum berdiri lama. Setidaknya baru berdiri kurang dari tiga tahun, dan biasanya akan terlihat setelah waktu tiga tahun, apakah usaha tersebut berjalan dengan baik atau minimal terlihat prospek keberadaannya.

- **Inovasi dan Keunikan Ide**

Tak harus menjadi *trend setter*, menjadi *follower* pun bisa. Tetapi perusahaan-perusahaan harus tetap berinovasi agar dapat berbeda atau unik dibandingkan dengan kompetitor (atau perusahaan yang sudah ada). Sehingga mampu eksis bahkan mampu mengalahkan pebisnis yang lebih dulu berjalan.

- **Minim SDM**

Jumlah tim sebuah *start-up* idealnya dibawah 20 orang. Bahkan, ada *start-up* yang berjalan dengan hanya 3-5 orang. Semua bisa berjalan baik karena dibantu dengan sistem teknologi. Dengan keterbatasan maka diharapkan muncul kreativitas-kreativitas dalam menyelesaikan masalah atau menghasilkan ide bisnis dengan modal seminimal mungkin. Perusahaan juga harus bekerja secara efektif, tanpa ada pemborosan dana.

- **Struktur Organisasi *Multitasking***

Salah satu kelebihan *start-up* adalah kemampuan SDM-nya yang mau bekerja lebih banyak. Artinya, seorang yang bekerja di *start-up* umumnya akan mengerjakan beberapa pekerjaan sekaligus. Contohnya, seorang manager bisa merangkap juga sebagai *programmer* bahkan juga seorang desainer. Seorang *content manager*, bisa menjabat juga sebagai admin media sosial atau sebagai *customer care*. Malah, CEO sebuah perusahaan *start-up* bisa memiliki kerja yang lebih, diwujudkan dengan pekerjaan multitasking dalam satu waktu.

- **Semangat Idealisme**

Orang yang bekerja di *start-up* selain dituntut memiliki kemampuan multitasking, ia juga biasanya memiliki semangat muda. Maksudnya, sebuah *start-up* biasanya memiliki pekerja dengan usia muda dan produktif (20-35 tahun). Tidak jarang, banyak ditemukan CEO *start-up* berusia di bawah 35 tahun. Kalaupun ada yang berusia lebih, maka orang tersebut tetap memiliki semangat “muda” dalam mengembangkan perusahaan.

- **Kondisi Ketidakpastian**

Pendapatan *start-up* cenderung fluktuatif. Jumlah pendapatan per tahun pun biasanya belum mencapai \$ 100.000/tahun atau sekitar Rp 1,3 miliar/tahun. Jumlah tersebut bukanlah hal mutlak, karena tidak semua *start-up* memiliki karakteristik sebagai perusahaan penjualan.

- **Didominasi Teknologi**

Istilah *start-up* sudah memiliki penyempitan makna. Pada suatu usaha berkembang dalam menggunakan teknologi. Teknologi dijadikan sebagai alat utama atau menjadi produk yang dihasilkan. Go-Jek, sebagai sebuah perusahaan yang berhubungan dengan transportasi, bisa disebut *start-up* karena menggunakan aplikasi yang notabene bagian dari teknologi. Sah-sah saja, perusahaan di luar teknologi yang berkembang disebut *start-up*. Tapi, di era internet ini, istilah *start-up* umumnya selalu mengacu pada ranah teknologi.

- **Menggunakan Media Internet**

Situs atau *website* sebuah perusahaan *start-up* menjadi identitas utama perusahaan tersebut. Meskipun jasa yang ditawarkan berupa produk nyata atau jasa menggunakan aplikasi, tetap saja semuanya menggunakan jalur data internet. *Website* atau situs wajib adanya, sebagai halaman muka perusahaan untuk berkoordinasi antar tim, berkomunikasi dengan klien atau melakukan *report* kepada investor.

- **Mudah Beradaptasi**

Perusahaan *start-up* mampu bekerja secara dinamis untuk beradaptasi dengan kondisi pasar, perkembangan teknologi, dan produk-produk yang lebih kompetitif. Dalam dunia *start-up* IT,

hal ini dikenal dengan istilah *pivot*. Bukan merupakan kesalahan, ketika sang *leader* berimprovisasi dengan mengganti produk atau arah bisnis dengan cepat, tentunya dengan pertimbangan yang matang.

2.3 Film

Definisi ‘film’ dapat ditinjau berdasarkan konteks penggunaannya, istilah ini umum digunakan dalam bidang fotografi dan sinematografi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, film adalah selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan dalam bioskop). Film juga diartikan sebagai lakon (cerita) gambar hidup¹.

Berdasarkan definisi pertama, film diartikan layaknya benda rapuh, dan sensitif yang dijadikan media perekaman, penyimpanan, atau proyeksi gambar. Jika diartikan sebagai lakon, maka film adalah representasi utuh dari cerita tentang tokoh tertentu. Definisi kedua ini lebih sering dikaitkan dengan drama, seni peran yang divisualkan.

Definisi film juga tercantum dalam Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1992 pasal I ayat (I). Disebutkan bahwa “Film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan/atau lainnya”.

Sedangkan dalam Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 pasal I ayat (I), definisi film adalah: “Film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah

¹ <https://kbbi.web.id/film> (diakses pada 29 April 2020 pukul 13:11 WIB)

sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan”. Yang perlu digaris bawahi adalah fungsi film sebagai pranata sosial dan media komunikasi massa. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pranata adalah sistem tingkah laku sosial yang bersifat resmi serta adat-istiadat dan norma yang mengatur tingkah laku itu, dan seluruh perlengkapannya guna memenuhi berbagai kompleks kebutuhan manusia dalam masyarakat atau institusi. Artinya salah satu fungsi film adalah mempengaruhi orang baik secara positif maupun negatif. Sedangkan secara umum film adalah media komunikasi yang mampu mempengaruhi cara pandang individu dan membentuk karakter bangsa.²

Film terbagi kedalam tiga kategori, yakni fiksi, non fiksi, dan eksperimental. Sebuah karya film dapat terkategori fiksi apabila kisah yang diceritakan merupakan rekaan pembuatnya, atau tidak pernah terjadi di dunia nyata. Sedangkan film non fiksi menampilkan kejadian di dunia nyata baik yang baru terjadi atau yang telah berlalu dan menjadi sejarah. Film non fiksi bisa terdiri dari rekaman otentik sebuah peristiwa, atau reka ulang yang dibuat berdasarkan data sejarah yang akurat. Sedangkan film eksperimental merupakan jenis film yang secara sengaja menentang kaidah kausalitas atau kaidah sinematografi, namun tetap memiliki struktur. Film eksperimental strukturnya sangat dipengaruhi oleh subjektifitas pembuat karya.³

Salah satu film non fiksi yang menampilkan rekaman otentik sebuah peristiwa adalah film dokumenter. Menurut Chandra Tanzil, dkk (2010:7) film dokumenter terbagi kedalam tiga kategori yakni; ekspositori, *direct cinema*, dan *cinema verite*.

2.4 Film Dokumenter

Menurut Blandford (2001:73) film dokumenter merupakan pembuatan film yang subjeknya adalah masyarakat, peristiwa atau situasi yang benar-benar terjadi di dunia nyata. Menurut F. Penney (1991:73) film dokumenter

² Mabruhi Anton. (2018). *Produksi Program TV Drama, Manajemen Produksi dan Penulisan Naskah*. Jakarta, Pt. Gramedia.

³ <http://csinema.com/3-jenis-film/> (diakses pada 14 April 2020)

merupakan jenis film yang menginterpretasikan subyek dan latar belakang yang nyata. Terkadang istilah ini digunakan secara luas untuk memperlihatkan aspek realistiknya dibandingkan pada film fiksi.

Menurut Fajar Nugroho (2007:33), mulanya, hanya ada dua tipe film non fiksi, yaitu film faktual dan film dokumentasi (bukan dokumenter). Film faktual dapat dilihat saat menyaksikan siaran berita di televisi. Sementara film dokumentasi, adalah hasil rekaman momen yang telah disunting seperti dalam video rekaman pernikahan atau upacara-upacara lainnya. Sedangkan film dokumenter adalah perkembangan dari kedua konsep film non fiksi tersebut (film faktual dan film dokumentasi). Dimana dalam dokumenter, selain mengandung fakta, film dokumenter mengandung subyektivitas pembuatnya. Artinya, apa yang terekam memang berdasarkan fakta yang ada, namun dalam penyajiannya, pembuat film juga memasukan pemikiran-pemikiran, ide-ide, dan sudut pandang idealismenya.

2.4.1 Dokumenter Ekspositori

Dokumenter ekspositori adalah film yang menampilkan pesan kepada penonton secara langsung, melalui pemaparan presenter atau narasi berupa teks maupun suara. Kedua media tersebut berbicara sebagai orang ketiga kepada penonton. Penjelasannya cenderung terpisah dari alur cerita, itu sebabnya pesan atau sudut pandang dari ekspositori seringkali dielaborasi lewat suara atau teks dibandingkan gambar. Pada ekspositori gambar disusun sebagai penunjang argumentasi yang disampaikan lewat narasi dan pemaparan presenter, berdasarkan naskah yang sudah dibuat dengan prioritas tertentu (Tanzil, 2010:7-8).

2.5 Dokumentaris

Menurut Gerzon R. Ayawaila (2017:7) dokumentaris merupakan sebutan bagi pembuat film dokumenter. Terminologi 'dokumentaris' di sini, bukan terjemahan dari bahasa inggris *documentaries*, yang merupakan bentuk jamak dari *documentary*, yang berarti '(film) dokumentasi/dokumenter.' Istilah

‘dokumentaris’ yang menunjukkan *person* atau orang dalam hal ini bisa dibandingkan dan disandingkan dengan penyebutan ‘artis’, ‘filatelis’, ‘sekretaris’, ‘kolomnis’, ‘novelis’, ‘cerpenis’, dan lain-lain.

Dalam proses produksi, umumnya peran dokumentaris dapat merangkap sebagai produser dan sutradara, penulis naskah sekaligus juru kamera atau editor, terkadang menjadi sutradara sekaligus perekam suara.

2.5.1 Ruang Lingkup Kerja Sutradara Dalam Film Dokumenter

Seorang dokumentaris, terutama yang mendapat tugas sebagai sutradara harus merumuskan konsep visual kedalam materi panduan yang disebut desain produksi. Dalam merumuskannya, dokumentaris harus mengacu pada data hasil riset pendahuluan. Dokumentaris yang berperan sebagai sutradara bisa melakukan riset sendiri, atau membentuk tim riset yang terpisah dari tim produksi dan penyutradaraan.

Selain menjadi panduan, desain produksi juga menjadi bahan presentasi yang diajukan kepada pihak sponsor atau produser. Adapun aspek-aspek yang harus dimuat dalam desain produksi diantaranya adalah :

A. Tema

Memaparkan pemilihan judul film, latar belakang yang mendasarinya, topik utama, dan permasalahan apa yang akan dibahas.

B. Premis

Ringkasan tentang fenomena apa yang akan dibahas dalam film, dengan subjek utama sebagai pusat perhatiannya. Seperti, fenomena apa yang terjadi di lingkungan subjek dan bagaimana reaksi subjek terhadap fenomena tersebut.

C. Sinopsis

Ringkasan cerita atau konten dalam film. Untuk film dokumenter, dokumentaris bisa memuat latar belakang subjek, tujuan subjek,

aktivitas, agenda yang akan dilakukan subjek, permasalahan apa yang dihadapi, dan pencapaian dari subjek.

D. *Film Statement*

Memuat spesifikasi, cara penyampaian, target, dan pesan apa yang berusaha disampaikan dari film. Seperti; durasi, bentuk penuturan dan gaya bertutur, siapa target dari film, dari man sudut pandang penceritaan diambil, dan apa pesan moral dari film.

E. *Director Statement*

Berisi motivasi dokumentaris dalam pembuatan film dan pesan apa yang hendak disampaikan oleh dokumentaris.

F. *Treatment*

Panduan yang memaparkan visi visual film, treatment digunakan sebagai acuan dalam proses produksi dan pasca produksi. Dalam treatment, dokumentaris harus menyusun naskah, *shot list*, jadwal produksi, pembagian tugas, dan kebutuhan produksi film.