

## **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 tinggal mereka. 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 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 dalam upaya penyelamatan dan pembangunan generasi melalui pembinaan ke-Islaman. Program ini lahir atas melihat realitas rusak 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.

### **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 per-orangan 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 Nurfalah	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	Famaraz 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**

*Nafsiyyah* (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.

- **Tahfids 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 digafalkan.

## 2. **Kelas Bidang Skill**

- **Kelas Bahasa**

ada dua bahasa yang menjadi prioritas dalam kelas bahasa, yaitu bahasa Arab dan bahasa Inggris. Berbahasa Arab akan menunjang pengkajian kitab-kitab para ulama dan bahasa Inggris menunjang pada pengkajian literasi pada ilmu-ilmu terkini.

- **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. Penghuni 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"> <li>- Laki-laki</li> <li>- Muslimat Taat</li> <li>- Mahasiswa</li> <li>- Sehat Fisik (Tidak berpenyakit berat), Sehat Mental (Tidak Memiliki Riwayat Gangguan Jiwa)</li> <li>- Berkelakuan Baik</li> <li>- Bisa Membaca Al-Quran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Perempuan</li> <li>- Muslimah Taat</li> <li>- Mahasiswa</li> <li>- Sehat Fisik (Tidak Berpenyakit Berat), Sehat Mental (Tidak Memiliki Riwayat Gangguan Jiwa)</li> <li>- Berkelakuan Baik</li> <li>- Bisa Membaca Al-Quran</li> </ul>
3	Metodologi Penjaringan Peserta	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CV</li> <li>- Test Online</li> <li>- Test Wawancara</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CV</li> <li>- Test Online</li> <li>- Test Wawancara</li> </ul>

		- Test Baca Al-Quran	- Test Baca Al-Quran
4	Waktu Pelaksanaan Penjaringan Peserta	3 Bulan	3 Bulan
5	SDM	Panitia Seleksi - Tim Penguji - Tim Penilai - Admin	Panitia Seleksi - 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 *copywriting*. 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 (KEY PERFORMANCE INDIKATOR)			
	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	Qualifikasi Peserta : - Lulus Seleksi	Qualifikasi Peserta : - Lulus Seleksi	Metodelogi Pengukuran - Post Test

	- Test Catur Wulan	- Fakta Integritas	- Fakta Integritas	
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.



## 1. Output Rubin

NO	OUTCOMES			
	1. SYAKHSIYYAH ISLAMIAH	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

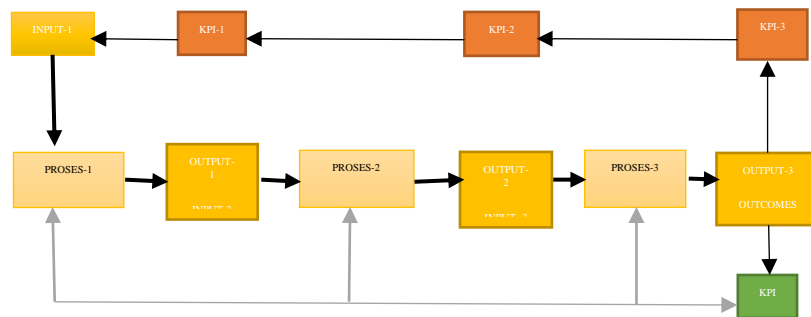
Hasil dari pembinaan Rubin melahirkan 4 hal dalam diri pesertanya, yaitu :

1. Generasi ber-Syakhsiyah Islamiyyah
2. Generasi yang memiliki *Lifeskill* 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, ber-syakhsiyyah.

## 2. *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 (Yudho, 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 risikonya 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 definisi 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 (Yudho, 2018:3).

### **2.2.1 Karakter Bisnis *Start-up***

Tidak semua bisnis usaha bisa disebut *start-up*. Sebuah usaha bisa disebut *start-up* ketika perusahaan tersebut masih dalam tahap berkembang. 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.

Menurut Yudho Yudhanto, S. Kom., M. Kom. 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 Medai 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

Film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada kelompok orang yang berkumpul disuatu tempat tertentu (Effendy,1986:134). Film merupakan hasil karya bersama atau hasil kerja kolektif, dengan kata lain proses pembuatan film pasti melibatkan kerja berbagai unsur dan profesinya masing-masing.<sup>1</sup>

Secara umum film juga dibagi menjadi 3 jenis, ada film fiksi, film dokumenter, film eksperimental. Pembagian dan plot alur ceritanya dibedakan dari tuturan yang naratif (cerita), non naratif (non cerita). Film fiksi lebih jelas

---

<sup>1</sup> <http://csinema.com/apa-itu-film>

Di akses maret, 09-2020 jam 18:38 WIB

dari awal hingga akhir film, sedangkan dokumenter dan eksperimental sebaliknya.<sup>2</sup> Terdapat tiga jenis film terdiri atas,

- a Film Fiksi adalah jenis film yang lebih terikat dengan plot dan terstruktur alur cerita dari seorang penulis dan novel, fiksi juga mempunyai karakter protagonis dan antagonis.
- b Film Eksperimental adalah jenis film yang mainstream, eksperimental tidak memiliki plot namun tetap memiliki struktur. Film jenis ini sangatlah susah dipahami karena sering menggunakan simbol-simbol tentang keresahan emosi personal yang diciptakan.
- c Film Dokumenter adalah jenis film tentang fakta dari subjeknya, film dokumenter berhubungan langsung dengan orang-orang, tokoh, peristiwa dan lokasi yang nyata.

## 2.4 Film Dokumenter

Menurut Steve Blandford dalam buku yang berjudul '*The Film Studies Dictionary*',(2001:73) film dokumenter merupakan pembuatan film yang subjeknya adalah masyarakat, peristiwa atau situasi yang benar-benar terjadi di dunia nyata. Sebagai dokumentaris penulis memilih film dokumenter karena, dokumenter sebagai media film yang memaparkan keaslian subjek. Dari segi pengambilan posisi kamerapun, harus tepat dengan benang merah yang dipaparkan oleh subjek. Agar informasi yang diberikan subjek bisa dimengerti langsung oleh para penonton.

Secara umum film dokumenter dapat dibagi ke dalam tiga bagian besar. Pembagian ini menurut Ayawaila dalam buku Dokumenter yang berjudul 'Dari Ide Sampai Produksi' (2008) adalah ringkasan dari aneka ragam gaya bertutur yang berkembang sepanjang sejarah. Terdapat tiga gaya film dokumenter yang terdiri atas,

---

<sup>2</sup> <http://csinema.com/3-jenis-film>

Di akses maret, 09-2020 jam 18:50 WIB

a Expository

Bentuk dokumenter ini menampilkan pesan kepada penonton secara langsung, melalui presenter atau narasi berupa teks maupun suara.

b *Direct Cinema (Observational)*

Bentuk dokumenter ini hampir tidak menggunakan narator, akan tetapi berkonsentrasi pada dialog antar subjek-subjeknya.

c *Cinema Verite*

Bentuk dokumenter ini mempercayai bahwa proses editing menjadi tulang punggung sebuah karya dokumenter, karena baik buruknya produksi jenis ini sangat tergantung kepada editor

## **2.5 Film Dokumenter Ekspositori**

Dokumenter Ekspositori adalah film yang menampilkan pesan kepada penonton secara langsung, melalui pemaparan 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 dikolaborasi 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). Penulis memilih film dokumenter ekspositori bertujuan agar visual yang diberikan benar-benar asli dan faktual adanya. Apa yang di paparkan oleh subjek dalam narasi, itu sama halnya dengan yang di visualkan menjadi bentuk film.

## **2.6 Dokumentaris**

Menurut Gerzon R. Ayawaila (2017:7) dokumentaris merupakan sebutan bagi para pembuat film dokumenter. Dalam proses produksi, umumnya peran dokumentaris dapat merangkap sebagai produser, sutradara, penulis



naskah, juru kamera, perekam suara, artistik, penata lampu dan editor. Semua bekerja divisinya masing-masing dan bekerja secara kolektif. Penulis disini bergerak sebagai juru kamera, tugasnya bertanggung jawab atas hal yang di tafsirkan dari skenario menjadi sebuah visual. Menempatkan posisi *agle* kamerapun, harus menjadi titik makna yang dimengerti oleh penonton nantinya.

Peran seorang *Director Of Photography* sangatlah penting dalam pembuatan film dokumenter. Seorang DOP berfungsi sebagai penanggung jawab atas segala sesuatu visual yang akan direkam, seperti pemilihan *agle*, *type of shot*, *blocking* kamera dan pencahayaan yang akan digunakan. DOP adalah seorang pemimpin kameraman yang membedah naskah menjadi visual.

## **2.7 Sinematografi**

Sinematografi adalah kata serapan dari bahasa Inggris *Cinematography* yang berasal dari Bahasa Latin *Kinema* ‘gambar’ dan *Graphoo*. Sinematografi sebagai ilmu terapan merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabung-gabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide (mengembangkan alur cerita). Teknik sinematografi menjadi faktor utama dalam kesuksesan pembuatan film (Brian,2014:40). Peran seorang DOP sangatlah penting dan sangat berpengaruh besar, karena yang mengatur pemilihan *angle* kamera, *type of shot* jarak kamera, kecepatan gambar hingga gerak kamera bisa mempengaruhi *visualisasi* dalam alur cerita.

Pemilihan *angle* disini adalah bagaimana cara seorang DOP berpikir, agar *agle* yang diberikan dapat memaknai paparan narasi yang dijelaskan oleh subjek mengenai informasi tersebut. Pemilihan *type of shot* ukuran gambarpun sangat membantu alur visual, karena penulis ingin memperlihatkan sisi ekspresi subjek serta rumah binaan dengan menarik. Kecepatan dalam pengambilan gambar juga menuntun *agle* dan ukuran gambar agar alur perpindahan gambar terlihat kontinuitas. Pemilihan gerak kamera pun menunjukkan perasaan dari

cerita, karena membidik subjek tidak selalu diam adakalanya subjek bergerak dinamis.

### 2.7.1 *Lighting* (tata cahaya)

Menurut Djoko Kartiko dari DV Cemani, kualitas pencahayaan atau *light quality* dapat dibedakan berdasarkan seberapa tegas (*hard*) atau halus (*soft*) bayangan yang dihasilkan oleh sumber pencahayaan. Penataan cahaya sangat membantu menciptakan pandangan khayalan tiga dimensi dalam arti mampu memperjelas adanya jarak, ruangan, kepadatan dan membangun *mood* atau perasaan. Pencahayaan dalam pembuatan film memiliki beberapa fungsi, yakni menyinari objek/subjek, menciptakan gambar yang artistik dan menghilangkan bayangan yang tidak perlu ada.

Pada umumnya ada dua jenis tata cahaya utama yang sering kali dipakai, kedua jenis tata cahaya utama ini adalah sebagai berikut:

- *High Key*

*High Key* adalah sebuah *scene* yang penampilannya lebih condong ke cerah. Efek dari tata cahaya *high key* relatif hanya sedikit ada bayangan.

- *Low Key*

*Low Key* adalah sebuah tata cahaya yang hanya bagian-bagian pokok yang mendapatkan cahaya yang cukup, sedangkan bagian-bagian yang lain ada dalam bayangan gelap.

Dalam pencahayaan disini penulis sebagai DOP akan memakai kedua tata cahaya *high key* dan *low key* agar seimbang. Tata cahaya ini akan digunakan pada saat subjek memasuki shot kedalam ruangan, yang kadang dilapangan terlihat terlalu terang atau sebaliknya.

Dalam pencahayaan dikenal beberapa bentuk media pencahayaan berdasarkan sumber cahaya yang digunakan sebagai berikut:

- *Available Light*

Cahaya yang berasal dari alam agar terlihat natural seperti cahaya matahari, bulan atau cahaya dari api yang membara.

- *Artificial Light*  
Cahaya yang berasal dari berbagai buatan yang ada seperti cahaya dari lampu taman dan lampu rumah.
- *Key Light*  
Cahaya utama yang di arahkan pada subjek agar tertangkap oleh kamera didalam frame.
- *Fill Light*  
Cahaya buatan yang biasanya digunakan untuk menghilangkan bayangan pada subjek yang disebabkan oleh pencahayaan *key light*.
- *Back Light*  
Cahaya buatan yang diarahkan dari belakang subjek, agar memberikan kesan tidak menyatu dengan latar belakang subjek.

Dalam memakai sumber penghayatan cahaya dalam shot, penulis menggunakan sumber cahaya yang menunjang kepada kebutuhan visual yang dipaparkan. Seperti *available light*, *artificial light*, *key light* dan *fill light*. Karena keempat sumber cahaya ini bisa menyeimbangkan kelemahan dari salahsatu sumber cahaya.

### 2.7.2 Komposisi

Menurut Bambang samedhi (2011) mengatakan Komposisi adalah suatu cara untuk meletakkan objek gambar di dalam layar sehingga gambar tampak menarik, menonjol dan bisa mendukung alur cerita. Maka bisa di sederhanakan bahwa komposisi adalah sebuah teknis yang membuat kesan menarik dalam pengambilan gambar di dalam frame. Komposisi pula membantu dan menuntun penonton untuk fokus kedalam *point of view* yang menjadi alur benang merah cerita. Komposisi pula membantu *scenario* menjadi sebuah visual gambar yang menarik, seperti gaya pengambilan gambar, tata letak kebutuhan gambar dan juga *type of shot*.

Menurut Bambang semedhi, seperti yang ditulis dalam bukunya ‘*Cinematografi dan Videografi*’, teori komposisi terdiri dari dua unsur yaitu:

- a. *Rule of third* (teori sepertiga layar) Teori sepertiga layar adalah menempatkan pusat atau titik perhatian (*point of interest*). Komposisi ini akan sering di gunakan oleh penulis sebagai *Director Of Photograpy* untuk mengambil shot wawancara atau mengambil shot lainnya. Dalam aturan sepertiga layar, jika penulis menempatkan bagian paling menarik dari sebuah gambar di salah satu titik tersebut, maka secara keseluruhan visual akan terlihat menjadi lebih seimbang.
- b. Diagonal adalah suatu panduan untuk pengambilan gambar luas seperti (*long shot*) yang mempertimbangkan unsur-unsur diagonal sebagai komponen gambarnya. Komposisi diagonal dapat digunakan untuk memancarkan naluri kedalaman dan gerakan untuk subjek yang ditempatkan pada suatu sudut dan jarak yang jauh. Penulis sebagai *Director Of Photograpy* akan menggunakan komposisi diagonal saat mengambil shot gambar dari jarak jauh (*long shot*) contohnya seperti pada saat siswa binaan sedang latihan beladiri. Penulis bertujuan memakai komposisi diagonal adalah ingin menunjukkan kesan fokus, menonjol terhadap latar depan (*foreground*) dan latar belakang menjadi pemanis dimensi.

