

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dalam Kerja Magang

Dalam kerja magang ini, terdapat beberapa divisi yang menjadi pekerjaan bagi penulis dan rekan-rekan MBKM *Humanity Project* lainnya. Penulis mengambil posisi dalam divisi Safari Kampung. Pada kegiatan Safari Kampung sendiri, terdapat beberapa divisi yang membawahinya, antara lain *Project Handlers, Publication, Public Relations, Event Planner*, serta *Social Media Specialist*. Penulis ditempatkan pada posisi *Social Media Specialist*, yang bertugas untuk merancang strategi dalam perencanaan konten, penerapan dan distribusi konten, hingga melakukan pemantauan pada setiap aktivitas yang dilakukan dalam kegiatan Safari Kampung.

Kegiatan Safari Kampung ini memiliki tujuan untuk berinteraksi dengan anak-anak, dimana interaksi ini mengedepankan edukasi dan pengetahuan kepada anak-anak tersebut terhadap mitigasi bencana, sehingga dengan adanya kegiatan Safari Kampung ini dapat memberikan pengetahuan yang baru kepada mereka akan bahayanya bencana yang dapat terjadi sewaktu-waktu di wilayah mereka, serta bagaimana peran mereka dalam melindungi diri dan orang-orang terdekatnya.

Divisi Safari Kampung ini juga berada dalam pengawasan Anis Faisal Reza, selaku pimpinan atau ketua dari Gugus Mitigasi Lebak Selatan, sehingga setiap divisi magang yang berjalan pun telah melalui proses koordinasi dengan Anis Faisal Reza.

#### 3.2 Tugas Kerja Magang

Pelaksanaan praktik kerja magang divisi Safari Kampung ini memiliki 5 sub-divisi, sebagai berikut:

Nama Aktivitas	Uraian Tugas Utama
----------------	--------------------

<i>Project Handlers</i>	Bertanggung jawab atas keseluruhan kegiatan Safari Kampung yang berjalan, memastikan seluruh kegiatan Safari Kampung berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif kepada setiap target yang dituju.
<i>Publication</i>	Melakukan penyebaran atau publikasi konten terkait kegiatan-kegiatan Safari Kampung yang berjalan.
<i>Public Relations</i>	Menciptakan jalinan atau relasi yang baik dengan masyarakat sekitar, khususnya dengan ketua RT/RW setempat atau Kepala Daerah selaku penyelenggara tempat kegiatan Safari Kampung.
<i>Event Planner</i>	Mengatur <i>rundown</i> atau urutan kegiatan yang akan dilaksanakan pada kegiatan Safari Kampung.
<i>Social Media Specialist</i>	Melakukan pengelolaan pada akun media sosial, membuat perencanaan konten yang akan diunggah, serta melakukan penjadwalan unggah konten.

Tabel 3.1 Daftar sub-divisi pada praktik kerja magang divisi Safari Kampung

Sumber: Olahan perancang

Saat berlangsungnya proses kerja magang, penulis juga melakukan koordinasi kepada rekan kerja yang berada pada divisi media sosial Instagram yang melakukan publikasi konten.

### 3.2.1 Uraian Tugas Kerja Magang

Dalam melakukan praktik kerja magang ini, penulis bersama dengan rekan-rekan MBKM *Humanity Project Batch 4* lain diperlengkapi dengan adanya latihan dasar kepemimpinan atau Diksar, dimana di dalam Diksar tersebut terdapat kegiatan-kegiatan yang dapat melatih kekuatan fisik dan mental para peserta MBKM *Humanity Project Batch 4* dalam menjalankan praktik kerja magang ini, sehingga dapat selalu sigap untuk melakukan evakuasi terhadap masyarakat sekitar ketika sewaktu-waktu terjadi bencana atau hal-hal yang tidak terduga.

Kegiatan Safari Kampung yang dilakukan oleh penulis bersama dengan rekan-rekan Safari Kampung lainnya, dilakukan sebanyak 4 kali kegiatan, dengan tempat-tempat yang berbeda di setiap kegiatan Safari Kampung yang berjalan.

Tanggal Kegiatan Safari Kampung	Lokasi
7 Maret 2024	Kampung Cikumpay RT 02
21 April 2024	BTN Kiarapayung
13 Mei 2024	Kampung Panggarangan RT 04
14 Mei 2024	Kampung Panggarangan RT 02

Tabel 3.2 Daftar tanggal dan lokasi kegiatan Safari Kampung

Sumber: Olahan perancang

Sebelum diadakannya kegiatan Safari Kampung, penulis bersama rekan-rekan Safari Kampung lainnya melakukan survey lokasi terlebih dahulu, serta mencari informasi terkait jumlah anak yang ada di tiap lokasinya. Hal ini juga berarti bahwa setiap pelaksanaan kegiatan Safari Kampung melewati tahap perizinan kepada RT/RW setempat untuk peminjaman tempat dan penyelenggaraan kegiatan Safari Kampung.



Gambar 3.1 Kunjungan kepada salah satu RT Desa Panggarangan untuk perizinan tempat kegiatan Safari Kampung

Sumber: Pribadi

Gambar di atas merupakan dokumentasi dimana tim Safari Kampung melakukan serangkaian perizinan kepada salah satu ketua RT di Desa Panggarangan untuk menggunakan area tempat tinggalnya dalam rangka mengadakan kegiatan Safari Kampung. Proses perizinan ini juga menjadi upaya tim Safari Kampung untuk menjalin hubungan dan komunikasi yang baik dengan ketua RT setempat serta masyarakat sekitar yang kami temui. Agar kegiatan lebih menarik perhatian anak-anak, diperlukan juga hadiah-hadiah kecil sebagai apresiasi kepada setiap anak yang sudah turut berpartisipasi dalam kegiatan Safari Kampung. Penulis bersama dengan rekan-rekan lainnya menyepakati, untuk hadiah kecil yang diberikan kepada anak-anak peserta kegiatan Safari Kampung berupa makanan ringan.



Terkait edukasi pada kegiatan Safari Kampung, penulis dan rekan-rekan menjadi sumber informasi mengenai kebencanaan yang sewaktu-waktu dapat terjadi di wilayah mereka. Didukung juga dengan alat peraga berupa kertas visual, yang di dalamnya berisi informasi tentang rute-rute evakuasi bencana, dan hal apa saja yang harus dilakukan ketika ada bencana gempa bumi dan tsunami datang. Namun, sebelum penulis dan rekan-rekan menyampaikan informasi tersebut kepada anak-anak, pembekalan informasi tersebut juga disampaikan terlebih dahulu oleh Anis Faisal Reza atau Abah Lala kepada penulis dan rekan-rekan, agar setiap informasi yang akan penulis dan rekan-rekan sampaikan kepada anak-anak tidak salah, dan pesan yang disampaikan juga dapat diterima dengan baik oleh anak-anak.



Gambar 3.2 Saat Abah Lala memberi pembekalan kepada penulis dan rekan-rekan terkait penyampaian informasi kebencanaan

Sumber: Pribadi

Sebelum melakukan penyampaian informasi terkait kebencanaan kepada anak-anak di desa-desa yang dituju, penulis bersama dengan rekan Safari Kampung lainnya dibekali penjelasan terlebih dahulu oleh Abah Lala terkait informasi apa saja yang harus dibagikan, dimana saja rute evakuasi yang dapat dituju untuk mereka berlindung apabila sewaktu-waktu dapat terjadi bencana, hingga informasi tentang barang-barang apa saja yang seharusnya diselamatkan ketika terjadi bencana di wilayah mereka. Untuk *games*, terdapat 2 *games* utama yang dilakukan dalam kegiatan Safari Kampung. Pertama adalah *Board Game Predikt!*, dan yang kedua adalah *Board Game Arneyva*.



Gambar 3.3 *Board Game Predikt*

Sumber: <http://www.predikt.id/>

*Board game Predikt!* dan *Arneyva* menjadi alat bantu bagi penulis dan rekan-rekan dalam melaksanakan permainan di kegiatan Safari Kampung bersama anak-anak, karena kedua permainan utama tersebut dapat dimainkan secara *fun* dan tentunya bisa melibatkan banyak anak untuk memainkan permainan ini. Di dalam kedua permainan ini juga terdapat pertanyaan-pertanyaan seputar kebencanaan yang dapat menjadi tambahan informasi, edukasi, dan pengetahuan, baik bagi anak-anak yang bermain, maupun bagi penulis dan rekan-rekan penulis yang membawakan kedua permainan ini.

Selain kedua permainan utama tersebut, penulis dan rekan-rekan juga berinisiatif untuk melakukan permainan tradisional lain, dimana dalam permainan

tersebut juga memasukkan unsur pengetahuan dan informasi akan kebencanaan kepada setiap anak yang terlibat. Permainan tradisional tersebut seperti ular naga, benteng, dan kotak pos. Dengan begitu, kedekatan antara penulis, rekan-rekan, dan anak-anak semakin terasa dan pesan yang disampaikan tentang kebencanaan pun juga tersampaikan dengan baik.

### **3.2.2 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang**

Kegiatan Safari Kampung bertujuan untuk mengedukasi dan menginformasikan tentang mitigasi bencana melalui interaksi langsung dengan anak-anak di Desa Panggarangan. Dalam inisiatif ini, penulis bersama rekan-rekan Safari Kampung lainnya mengunjungi desa-desa dan melibatkan anak-anak dalam berbagai permainan edukatif yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang isu-isu terkait bencana. Kegiatan ini akan mencakup permainan yang menggunakan board game Arneyva dan Predikt!, dimana di dalamnya permainan tersebut terdapat pertanyaan edukatif seputar kebencanaan, yang dapat mempersiapkan mereka untuk berlindung ketika sewaktu-waktu terjadi bencana. Permainan lain juga dilakukan untuk menambah keaktifan dari anak-anak tersebut, yang tentunya tidak menghilangkan sisi edukatif itu sendiri.

Selama kegiatan di desa-desa, konten akan dibuat dalam bentuk foto, video, dan cerita yang meliput interaksi dan pembelajaran di antara anak-anak. Konten ini kemudian akan diedit dan dioptimalkan untuk dibagikan di akun Instagram @gugusmitigasibaksel. Akun Instagram tersebut menampilkan sorotan dari kegiatan Safari Kampung di beberapa desa di Panggarangan. Unggahan di Instagram juga disertai dengan visual atau keterangan yang menarik, sehingga mendukung tampilan konten menjadi lebih menarik. Tujuan utama dari kampanye digital ini adalah untuk menyebarkan kesadaran dan pengetahuan tentang mitigasi bencana tidak hanya kepada anak-anak di desa-desa Panggarangan, tetapi juga kepada audiens yang lebih luas di Instagram.

Penulis yang berperan sebagai seorang *social media specialist* yang bergerak pada perencanaan strategi konten, diperlukan kreativitas yang lebih agar setiap konten yang dihasilkan dapat tersampaikan kepada audiens dengan baik. Menurut Rhodes (1961, dalam Fatmawiyati 2018), terdapat 4 dimensi yang menjelaskan kreativitas seseorang dalam mengembangkan imajinasinya, antara lain *person* (pribadi), *process* (proses), *product* (produk), dan *press* (tekanan). Menurutnya, keempat dimensi ini dapat disebut juga dengan “*The Four P’s of Creativity*” atau (4P).

- a. *Person* (Pribadi). Hal ini berbicara mengenai bagaimana karakteristik dari setiap anak. Terlihat dari kebiasaannya yang sering bertanya tentang hal-hal baru yang ingin mereka ketahui, adaptasi dengan lingkungan baru, hingga menyampaikan pendapatnya terhadap suatu hal.
- b. *Process* (Proses). Hal ini berbicara mengenai keaktifan seorang anak dalam melakukan aktivitas, baik aktivitas belajar maupun bermain, baik secara individu maupun berkelompok bersama teman-temannya.
- c. *Product* (Produk). Hal ini berbicara tentang gerakan, kata-kata, hingga karya-karya lainnya yang menjadi bagian dari anak-anak.
- d. *Press* (Tekanan). Hal ini berbicara tentang kemauan dari diri seorang anak dalam melakukan suatu hal, dimana dengan begitu, anak tersebut melakukannya dengan semangat dan antusias yang tinggi.

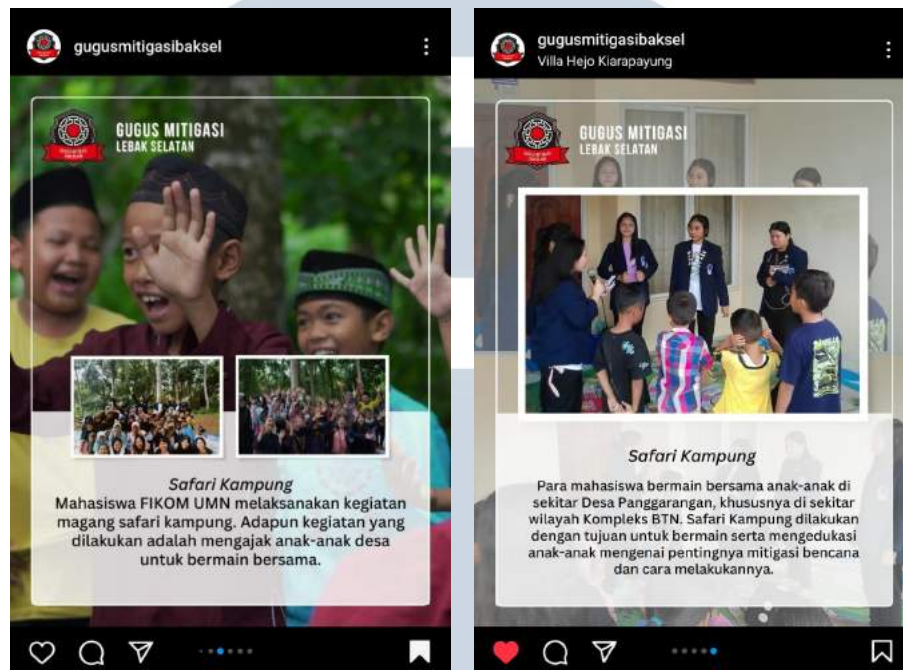
Dalam melaksanakan pemagangan, penulis telah melakukan keempat dimensi di atas, yang mana keempat dimensi tersebut dapat menjadi pedoman penulis untuk menetapkan strategi konten yang akan dibuat. Dimulai dari *person* atau pribadi, dimana penulis melihat setiap anak-anak yang menjadi target dalam pembuatan konten cukup aktif dan antusias dalam berinteraksi dengan orang-orang baru. Mayoritas anak-anak tersebut juga tidak merasa malu dan takut untuk bermain bersama penulis dan rekan-rekan, sehingga proses kegiatan Safari Kampung dapat berjalan dengan baik. Dimensi kedua, yaitu *process* atau proses. Di dalam kegiatan Safari Kampung, terdapat dua kegiatan utama di dalamnya, yaitu kegiatan edukatif dan kegiatan bermain. Untuk kegiatan edukatif sendiri



berisi penjelasan dari penulis dan rekan-rekan kepada anak-anak mengenai kebencanaan dan bagaimana cara mereka melindungi diri dan orang-orang terdekatnya. Dan untuk kegiatan bermain, penulis dan rekan-rekan mengajak setiap anak-anak yang terlibat untuk bermain menggunakan *board game* ‘Arneyva’ dan ‘Predikt!’, dimana kedua *board game* tersebut juga mengandung informasi-informasi seputar kebencanaan yang dikemas dalam bentuk pertanyaan menarik. Dimensi ketiga, yaitu *product* atau produk. Seperti yang sebelumnya telah dijelaskan, bahwa produk disini memiliki arti gerakan, kata-kata, dan karya dari anak-anak yang terlibat dalam kegiatan Safari Kampung. Setiap anak yang terlibat diberikan kesempatan untuk bebas bergerak dan berkata-kata, guna mengungkapkan ekspresinya dalam kegiatan Safari Kampung yang mereka ikuti. Instruksi untuk mereka bergerak dan berkata-kata juga tak jauh dari konteks kebencanaan yang menjadi fokus utama dari kegiatan ini, seperti gerakan *drop*, *cover*, *hold* yang merupakan gerakan untuk melindungi diri dari bahaya gempa bumi, serta instruksi bagi mereka untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar kebencanaan. Lalu dimensi keempat, yaitu *press* atau tekanan, yang berarti bahwa anak-anak mengikuti kegiatan Safari Kampung karena adanya kemauan dari diri sendiri, bukan karena keterpaksaan dari siapapun. Sehingga, ketika mereka melakukan setiap aktivitas pada Safari Kampung ini, mereka melakukannya dengan senang hati dan dapat menikmati aktivitas ini bersama-sama.

Melalui adanya dimensi 4P ini, penulis dapat merencanakan strategi konten dengan baik, karena telah mengenali bahwa anak-anak yang terlibat dalam kegiatan Safari Kampung memiliki antusiasme yang cukup tinggi dalam mengikuti kegiatan ini, sehingga menjadi mudah bagi penulis dalam melakukan perencanaan strategi konten.

Konten-konten yang dibuat dari kegiatan Safari Kampung diunggah pada akun Instagram @gugusmitigasibaksel, dimana akun Instagram tersebut merupakan akun yang memberikan informasi seputar kegiatan yang dilakukan di bawah naungan GMLS. Berikut merupakan beberapa konten Safari Kampung yang telah dipublikasikan di akun Instagram @gugusmitigasibaksel.



Gambar 3.4 Konten-konten dari kegiatan Safari Kampung yang telah dipublikasikan ke akun Instagram @gugusmitigasibaksel

Pemilihan pemotretan foto yang dilakukan cenderung mengarah kepada anak-anak yang sedang bermain, dimana di saat-saat tersebutlah anak-anak itu sedang bergembira bersama-sama. Hal tersebut menunjukkan ekspresi mereka saat mereka sedang bermain bersama penulis dan teman-temannya secara langsung.

Dalam melakukan proses kerja magang sebagai seorang *social media specialist*, penulis juga melakukan sebuah kegiatan yang perlu dilakukan untuk merancang strategi konten sebelum disalurkan kepada rekan penulis yang melakukan publikasi, yaitu proses *brainstorming*. Menurut Guntar (Nurafifah, Nurlaelah, Usdiyana; 2016, hlm. 95), *brainstorming* sendiri merupakan cara yang dilakukan seseorang untuk menghasilkan sebuah gagasan, yang mana dari gagasan tersebut diharapkan dapat menjadi jawaban atas segala hambatan. Hal tersebut tentu menjadi cara penulis dalam mencari ide-ide dalam pembuatan strategi konten. Melakukan diskusi dengan rekan-rekan sekerja juga menjadi hal yang penulis lakukan untuk dapat menghasilkan ide-ide baru dalam membuat

strategi konten, serta mendapat saran yang lebih baik. Penulis juga melakukan prinsip-prinsip yang terdapat dalam kegiatan *brainstorming*, antara lain:

- a. Selama melakukan *brainstorming*, tidak ada kritik atau menyalahkan setiap ide-ide yang muncul, karena penulis menganggap bahwa semua ide adalah valid.
- b. Berfokus untuk menghasilkan ide sebanyak mungkin tanpa memikirkan kualitasnya terlebih dahulu. Ide-ide yang terlihat kurang baik justru berpeluang baik bagi penulis untuk menjadi pendorong ide-ide yang lebih baik.
- c. Mendorong ide-ide yang tidak biasa, karena seringkali inovasi datang dari gagasan yang tidak masuk akal.
- d. Mengembangkan atau memperbaiki ide-ide yang sudah ada dengan memberikan tambahan atau modifikasi pada ide tersebut.

Melalui prinsip-prinsip *brainstorming* ini, penulis dapat melakukan pengolahan ide dengan lebih baik untuk membuat strategi konten yang lebih baik, sehingga setiap pesan yang terkandung di dalam konten yang dibuat juga dapat tersampaikan dengan baik kepada audiens yang melihatnya.

### **3.2.3 Kendala Utama**

Dalam proses kerja magang yang telah terlaksana, terdapat beberapa kendala yang ditemukan. Kendala-kendala tersebut seperti:

- a. Pembuatan konten yang menarik dan relevan secara konsisten dapat menjadi tantangan tersendiri bagi penulis, karena harus terus mencari ide-ide baru dan terus mengikuti tren terbaru.
- b. Faktor cuaca yang tidak menentu, yang mengakibatkan kegiatan Safari Kampung harus ditunda di kemudian hari. Hal ini juga berpengaruh kepada pembuatan konten-konten Safari Kampung yang juga menjadi tertunda.
- c. Keberadaan Ketua RT di tiap wilayah yang tidak menentu. Pada saat hendak melakukan perizinan penggunaan tempat, penulis bersama

rekan-rekan mengunjungi kediaman Ketua RT setempat. Namun Ketua RT yang dituju sedang tidak berada di rumah, sehingga hal ini juga menjadi faktor tertundanya kegiatan Safari Kampung dan proses pembuatan kontennya.

- d. Kendala bahasa, dimana mayoritas masyarakat di Desa Panggarangan lebih paham untuk berkomunikasi dengan bahasa daerah ketimbang bahasa umum Indonesia.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA