



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada awalnya penulis masih cukup bingung dalam memutuskan tempat magang mana yang sesuai dengan kemampuan dan minat penulis, tetapi pada saat penggerjaan *portfolio* dan CV, penulis mendapat undangan dari salah satu dosen tetap melalui seorang mahasiswa untuk mengikuti program dari universitas, yaitu kolaborasi antara mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara (UMN) dengan mahasiswa University of Technology Sydney (UTS).

Program ini disebut proyek Global Studio. Program ini merupakan proyek dari mata kuliah dengan nama yang sama, yang ditujukan bagi seluruh mahasiswa desain di UTS. Tujuan dari proyek ini adalah agar mahasiswa dapat mempelajari budaya, desain, dan kehidupan sosial dari negara yang dituju. Pada kunjungan mereka selama dua minggu, mereka akan mempelajari kebudayaan batik serta mencari kesulitan atau hambatan dan berusaha mencari solusi melalui desain.

Penulis tentunya memiliki banyak pertimbangan pada saat memutuskan untuk bergabung, pertama ini adalah peluang yang cukup langka. Penulis merasa kesempatan untuk berkolaborasi dengan mahasiswa desain dari universitas lain, tidak hanya jurusan desain grafis, tetapi ada juga jurusan *fashion design* dan *advertising*. Terlebih lagi dengan mahasiswa dari negara lain. Kedua, mempelajari kebudayaan negara lain untuk mempersiapkan persaingan global tahun depan, terutama dalam dunia desain. Ketiga, menjalin relasi dengan desainer manca negara untuk memperluas koneksi. Keempat, sebagai salah satu pembelajaran untuk mengetahui pemikiran para desainer muda di Australia, dan tahapan-tahapan dalam proses pembuatan desain. Kelima, untuk menerapkan ilmu-ilmu yang sudah didapat selama berkuliah di UMN. Keenam, melatih komunikasi dalam berbahasa inggris terutama dalam *public speaking*.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Ada beberapa maksud dan tujuan, yaitu untuk mengasah kemampuan desain yang telah didapat selama menempuh pendidikan di UMN, serta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dalam bidang desain grafis. Tujuan pribadi penulis tentunya mendapatkan lebih banyak pengetahuan dan ilmu-ilmu desain dari proses pencarian masalah, ide, hingga bagaimana melakukan eksekusi yang sesuai sehingga dapat menjawab permasalahan yang ada.

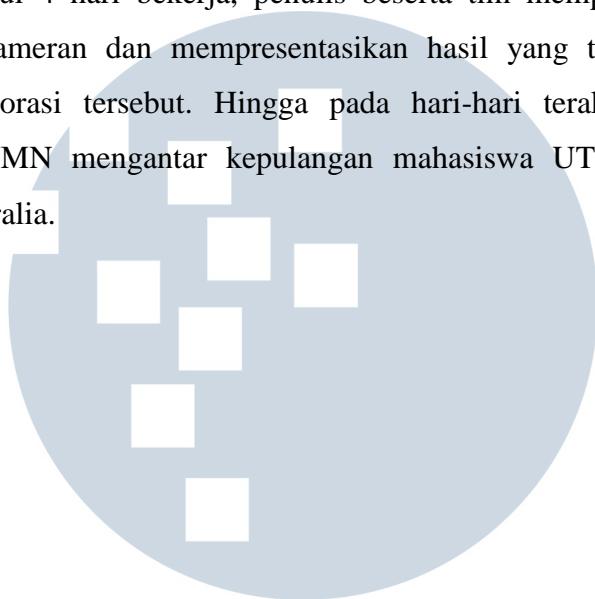
1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mengajukan CV dan *portfolio* kepada pembimbing lapangan yang akan di seleksi kembali oleh tim proyek tersebut, yaitu Ibu Ratna Cahaya, Pak Erwin Alfian, dan Pak Darfi Rizkafirwan. Setelah proses seleksi yang memakan waktu kurang lebih satu minggu, dipilihlah mahasiswa-mahasiswa yang dianggap mampu dan sesuai dengan *job desk* dalam proyek Global Studio. Setelah itu dilakukan pertemuan pada minggu kedua bulan Juni, yang melibatkan seluruh tim beserta dengan pembagian pekerjaan yang harus dilakukan serta *progress* kerja dalam rangka mempersiapkan segala hal seperti transportasi, konsumsi, tempat tinggal, hingga kegiatan-kegiatan yang dirancang selama dua minggu. Pada saat itu waktu kerja bisa dikatakan cukup fleksibel karena pertemuan dilakukan setiap hari Kamis pukul 13.00 selama 2-3 jam.

Setelah mahasiswa dari UTS datang, pada minggu pertama tim penulis yang merupakan mahasiswa UMN menjadi *guide* bagi mahasiswa UTS dan membantu mereka dalam memahami Bahasa Indonesia. Selain belajar Bahasa, mereka juga mengikuti serangkaian kunjungan yang berhubungan dengan kebudayaan Indonesia, dalam hal ini Batik. Berbagai tempat kebudayaan Batik, seperti Batik Betawi, Batik Banten, dan Museum Tekstil. Selama seminggu, kegiatan dimulai dari pukul 08.00 hingga pukul 19.00. Waktu kembali berbeda-beda setiap harinya dikarenakan lokasi dan rencana-rencana tak terduga lainnya.

Pada minggu kedua, mahasiswa UTS dan UMN mulai berkumpul dalam tim dan mencari masalah yang sebenarnya terjadi mengenai Batik. Dimulai dari masalah, proses pencarian ide, hingga bagaimana bentuk visual dan perencanaan

timeline kerja dalam mengeksekusi seluruh perancangan. Terdapat kurang lebih 4 hari kerja yang dimulai dari pukul 09.00 hingga pukul 23.00, bahkan dua hari diantaranya tim penulis bekerja lembur hingga pukul 03.00 dini hari, demi mengejar ketertinggalan dan menyesuaikan batas waktu yang telah diberikan. Setelah melalui 4 hari bekerja, penulis beserta tim mempersiapkan diri untuk melakukan pameran dan mempresentasikan hasil yang telah di dapat dalam proyek kolaborasi tersebut. Hingga pada hari-hari terakhir, penulis beserta mahasiswa UMN mengantar kepulangan mahasiswa UTS untuk kembali ke Sydney, Australia.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA