



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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 III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Berdasarkan *brief* yang diberikan oleh pembimbing lapangan, peran penulis dalam proyek Global Studio adalah sebagai Humas pada saat persiapan sebelum kedatangan mahasiswa UTS dan sebagai desainer selama kolaborasi pada saat itu. Alur antara penulis dengan pembimbing lapangan magang sebenarnya cukup sederhana, bila ada berbagai halangan maupun *progress* kerja yang menyangkut acara, penulis akan langsung melaporkannya kepada pembimbing lapangan. Salah satu kasusnya pada saat penulis menjadi Humas, seperti pada saat itu awalnya akan diadakan sesi sarasehan yang mendatangkan berbagai desainer dengan latar belakang pendidikan yang berbeda. Dikarenakan ada satu desainer yang sudah seminggu tidak memberikan kabar, maka penulis melaporkannya kepada pembimbing magang sehingga sesi tersebut ditiadakan.

Pada saat penulis menjadi desainer dalam kolaborasi, penulis dan tim diharuskan melaporkan perkembangan pekerjaan setiap harinya untuk mengetahui apakah ada yang perlu diubah dalam perencanaan beserta dengan teknik eksekusinya. Pembimbing memiliki hak penuh untuk mengubah, merevisi, serta menolak ide dari setiap tim.

1. Kedudukan

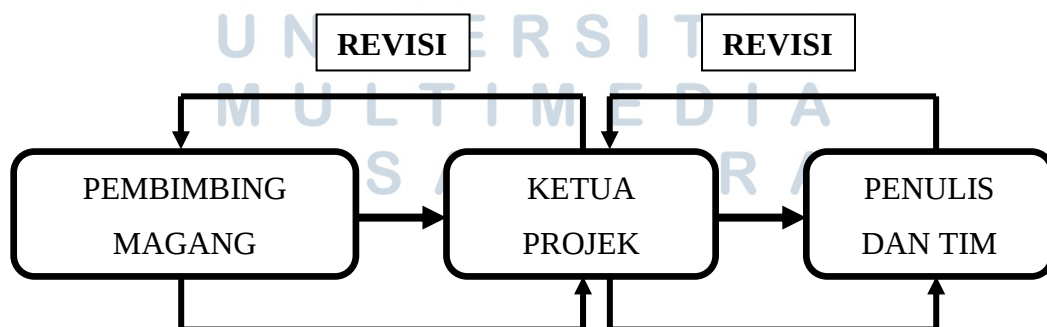
Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, penulis memiliki dua jabatan sekaligus selama proyek berlangsung. Secara garis besar pembagian kedudukan serupa dengan pada saat ingin mengadakan suatu acara, hanya saja posisi ketua diubah menjadi pembimbing magang. Perbedaan antara penulis sebagai desainer dalam proyek ini dengan desainer di lokasi magang yang lain, mungkin desainer lain mengerjakan tugasnya persis dengan *brief* yang diberikan oleh pihak perusahaan, sedangkan penulis beserta tim diberikan *brief* yang tidak terlalu ketat. Tim penulis diperbolehkan memasukan gaya

desain setiap desainer yang terlibat di dalamnya, asalkan eksekusinya masih relevan dengan solusi yang tim penulis inginkan.

2. Koordinasi

Alur koordinasi seluruhnya selama pengerjaan proyek diawali dengan *brief* yang akan diberikan pembimbing magang dari pihak UTS dan UMN. *Brief* nya cukup sederhana, yaitu bagaimana mempopulerkan salah satu kerajinan tangan Indonesia, yaitu Batik. Seluruh masalah dan solusi yang penulis dan tim ingin dapatkan kami cari sendiri. Setelah mendapatkan berbagai ide dan siap untuk mengeksekusikannya, tim penulis melakukan asistensi kepada pembimbing magang mengenai seluruh rencana yang akan dibuat. Pada saat melakukan konsultasi, pembimbing magang akan melakukan revisi yang menurutnya sesuai dan sesuai dengan ketersediaan waktu dalam eksekusinya.

Setelah melakukan revisi, seluruh tim siap membuat berbagai alternatif desain yang dibuat secara individual dan ditentukan bersama, yang tentunya tetap berdasarkan pertimbangan ketua kelompok. Setelah semua setuju dengan desain yang diinginkan, salah satu anggota akan mengeksekusi hasil desain tersebut sekaligus melakukan asistensi dengan ketua untuk mengetahui kesesuaian antara eksekusi dengan desain awal. Berikut alur koordinasi yang dilakukan pada saat mengerjakan proyek:



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi Proyek Global Studio

3.2. Tugas yang Dilakukan

Terdapat berbagai pekerjaan yang dilakukan selama proyek berlangsung. Proyek-proyek yang dikerjakan adalah sebagai berikut.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Proyek Global Studio

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	Minggu 1 Juni	Global Studio: Persiapan acara sebagai Humas	Menghubungi para pengisi acara yang akan hadir dalam sarasehan.
2.	Minggu 1 Juli	Global Studio: Mahasiswa	Melakukan penyambutan kepada mahasiswa UTS beserta dengan mahasiswa UMN lainnya.
3.	Minggu 1 Juli	Global Studio: Koneksi sebagai desainer	Menentukan nama kelompok (Koneksi) dan mengunjungi berbagai situs kerajinan Batik untuk mengetahui lebih dalam proses serta daya tarik Batik.
4.	Minggu 2 Juli	Global Studio: Mahasiswa	Berkolaborasi dengan mahasiswa DKV dari berbagai universitas dalam rangka pelestarian Bemo sebagai transportasi Jakarta.
5.	Minggu 2 Juli	Global Studio: Koneksi sebagai desainer	Melakukan analisis terhadap masalah yang ada pada Batik. Mengapa Batik tidak begitu dikenal dan diminati oleh anak muda di Indonesia.
6.	Minggu 2 Juli	Global Studio: Koneksi sebagai desainer	Menentukan bentuk visual yang sesuai dengan solusi yang ingin dicapai. Solusi yang didapat berupa <i>fashion brand</i> yang

			sekaligus memiliki fungsi sebagai pengenalan dan bagaimana cara membuat Batik kepada konsumen
7.	Minggu 2 Juli	Global Studio: Koneksi sebagai desainer	Melakukan eksekusi visual yang sesuai dengan yang direncanakan dalam waktu empat hari.
8.	Minggu 2 Juli	Global Studio: Mahasiswa	Mengenalkan dan mengajarkan bagaimana membuat Batik.
9.	Minggu 2 Juli	Global Studio: Koneksi sebagai desainer	Mempresentasikan hasil dari proyek yang telah dibuat kepada para pembimbing magang dan mahasiswa UTS dan UMN.
10.	Minggu 2 Juli	Global Studio: Mahasiswa	Mengantar kepergian mahasiswa UTS yang kembali ke Sydney.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Secara garis besar, hal-hal yang dikerjakan selama proyek berlangsung adalah membuat solusi baru dalam suatu masalah, dalam hal ini Batik, mendesain langsung hasil visual yang sudah ditentukan oleh tim, serta memastikan bahwa proyek Global Studio dapat berjalan dengan lancar.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Selama proyek berlangsung, ada dua pekerjaan utama yang penulis lakukan, yaitu membuat motif Batik modern yang nantinya akan dijadikan tas, serta membuat *website* dan aplikasi sebagai media promosi. Di samping itu, penulis juga membantu dalam pencarian masalah dan konsep visual dari *brand* Koneksi.

1. Briefing

Batik merupakan salah satu kerajinan tradisional yang dibuat dengan lilin/*malam* yang dituangkan dalam bentuk motif tertentu di atas kain dan berasal dari Indonesia. Batik paling banyak ditemukan di pulau Jawa. Batik

memiliki berbagai motif yang ‘bercerita’ atau memiliki maknanya masing-masing, tentunya pengaplikasian motif tergantung dari lokasi asal pembuatan Batik itu sendiri. Proses pembuatan Batik dari awal hingga akhir produksi memakan waktu yang sangat lama, hingga tidak heran harga satu kain Batik bisa mencapai hingga jutaan rupiah.

Sekarang ini Batik kehilangan daya tariknya. Menurut Pangestu (seperti dikutip dalam Prasetya, 2011) terdapat beberapa faktor yang dapat melemahkan industri Batik, diantaranya sulitnya mendapatkan bahan baku, sumber daya manusia sebagai pengrajin Batik, dan konsumen. Semuanya tentunya saling berkaitan erat dengan dampak yang akan terjadi. Kesulitan mendapatkan bahan baku akan membuat harga Batik menjadi melambung tinggi, sehingga konsumen akan mencari Batik yang lebih murah, yaitu Batik cetak yang merupakan hasil *printing*. Menurut Ketua Yayasan Batik Indonesia, Wahyudi (2008) Batik *printing* bisa juga dikatakan Batik palsu, karena dibuat dengan harga yang murah serta dengan kualitas rendah. Hal tersebut tentunya dapat mematikan pertumbuhan usaha Batik.

Selain rendahnya pemahaman masyarakat terhadap makna dan proses pengerjaan Batik, mereka juga merasa bahwa motif Batik sangatlah ketinggalan jaman, terutama di kalangan anak muda. Beberapa sumber menyatakan, salah satunya Koran-jakarta.com (2014) menyatakan bahwa latar belakang terbentuknya Komunitas Remaja Batik Indonesia atau yang lebih dikenal dengan KRBI, dikarenakan oleh antusiasme anak muda yang minim dan menganggap Batik itu hal yang kuno. Jika diteliti lebih lanjut, masyarakat Indonesia berpikir bahwa batik hanya bisa digunakan pada kesempatan-kesempatan tertentu yang penting, seperti kunjungan pernikahan kerabat, pertemuan penting, dan acara-acara penting lainnya. Padahal, sebagai warga Indonesia, terutama anak muda, sudah sepatutnya bangga menggunakan batik dalam keseharian sebagai bentuk penghargaan terhadap budaya yang dimiliki.

2. Pembentukan Koneksi

Sebagai langkah awal dari permasalahan tersebut, tim penulis berpikir untuk membuat suatu *brand* yang berfokus memperkenalkan Batik itu sendiri, seperti kata pepatah ‘tak kenal maka tak sayang’, tim penulis percaya bila anak muda mengenal dan memahami Batik dengan baik, maka akan tumbuh kecintaan pada Batik itu sendiri. Akhirnya tim penulis memutuskan untuk membuat *brand* dengan nama Koneksi. Koneksi sendiri memiliki dua makna, yaitu hubungan antara mahasiswa Indonesia dengan Australia, serta sebagai salah satu media dalam bentuk *brand* yang menghubungkan orang-orang agar bersama-sama terhubung dengan *brand* tim penulis dalam pelestarian kerajinan Batik.

Koneksi merupakan *fashion* dan *art brand*, dan sebuah wadah kolaborasi untuk desainer dari berbagai negara, sebagai bentuk partisipasi desainer tersebut dalam mendukung Batik. Tujuannya diantaranya menarik masyarakat Indonesia, khususnya anak muda, untuk mengenal dan menggunakan Batik dengan *brand* yang dianggap keren dan urban dengan harga yang cukup terjangkau, sehingga semua orang dapat menggunakan Batik asli kualitas baik. Apalagi anak muda jaman sekarang yang semakin berusaha untuk mengikuti perkembangan jaman, tentunya harapan kami Koneksi dapat menjadi salah satu pilihan sebagai media edukasi baru Batik melalui *fashion* dan *art*.

Barang-barang yang akan dijual di *brand* Koneksi meliputi *fashion*, desain, dan *art*. Desainer dapat menyumbangkan dukungannya dengan membuat sesuatu yang sesuai dengan keahliannya tetapi dengan tema interpretasi mereka mengenai Batik itu sendiri. Tentunya dilakukan sistem bagi hasil antara desainer dan pihak Koneksi dari setiap barang yang terjual. Selain itu Koneksi juga membuat *workshop* dari para desainer mengenai Batik, setiap bulannya. *Workshop* yang diadakan diantaranya, seperti membuat Batik, ilustrasi, atau *fashion illustration* yang berhubungan dengan pengenalan motif Batik serta maknanya. Dalam *workshop*-nya, Koneksi juga mengajak peserta *workshop* untuk mengeksplorasi dan membuat sendiri motif

Batik yang diinginkan dengan interpretasi mengenai Batik, yang tentunya diharapkan motif Batik mereka memiliki makna seperti motif Batik yang seharusnya.

3. Proses Eksplorasi Pembuatan Pola

Proses pembuatan pola ini diawali dengan pencarian ide terlebih dahulu. Selama perjalanan mengunjungi beberapa situs Batik dan sejarah Indonesia, tim penulis mengambil beberapa foto yang didapat dari objek-objek disekitar situs. Pengambilan gambar dibuat sangat dekat atau *close up*, untuk mendapatkan motif secara garis besar beserta dengan tekstur pada objek tersebut. Dari foto-foto yang sudah didapatkan itu, tim penulis memulai pencarian ide dari motif batik tersebut. Setelah menjelaskan desain yang telah dibuat, tim penulis memutuskan satu desain Batik yang sederhana dan memiliki makna yang baik. Seluruh tim setuju bahwa penulis yang akan membuat motif tersebut ke dalam Batik.

4. Proses Pembuatan Batik

Hasil dari motif itu langsung dieksekusi dalam kertas dan dibuat dalam perhitungan yang lebih presisi. Setelah melihat gambaran secara garis besar motif dan dianggap sesuai, keesokan harinya penulis mengeksekusi motif tersebut di atas kain berukuran 80 x 40 cm. Sehubungan dengan waktu yang terbatas, penulis memaksakan untuk menyelesaikan Batik tersebut dalam satu hari. Waktu yang diperlukan untuk mencanting tersebut kurang lebih sekitar 6-7 jam *non stop*.

Pada hari berikutnya, penulis membeli pewarna Batik beserta dengan pengikat warnanya, agar warna yang dihasilkan sesuai dengan keinginan. Setelah proses pewarnaan, kain tersebut harus langsung di jemur satu hari satu malam sehingga penyerapan warnanya lebih merata dan pengikat warnanya berfungsi secara maksimal. Setelah melalui proses penjemuran, pada hari berikutnya kain segera direbus ke dalam air mendidih. Proses ini

disebut proses *lorot*, yaitu melelehkan malam pada kain agar mencair sehingga bagian yang terkena *malam* akan berwarna putih.



Gambar 3.2. Proses Pembuatan Batik

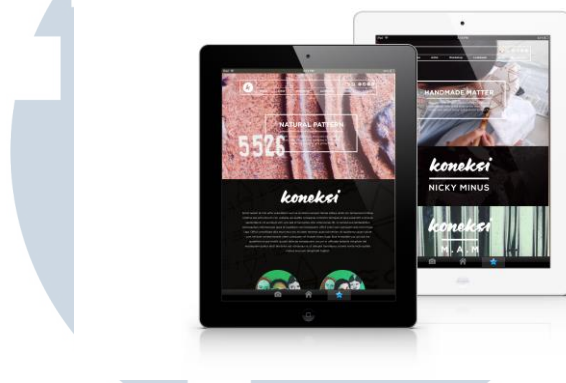
Setelah seluruh *malam* mencair, kain langsung dijemur disinar matahari langsung agar cepat kering, sehingga penulis bisa memberikannya kepada salah satu tim penulis untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya, yaitu proses pembuatan tas ransel.

5. Proses Pembuatan Website dan Aplikasi

Awalnya sama sekali tidak terpikir oleh tim penulis untuk membuat media promosi seperti aplikasi dan *website*, tetapi karena pekerjaan penulis sudah diselesaikan tepat waktu, penulis menawarkan diri untuk membuat desain *website* dan aplikasi. Tujuan pembuatan *website* dan aplikasi ini adalah agar konsumen bisa dengan mudah melakukan transaksi secara *online*, baik melalui laptop, tablet, maupun telepon genggam. Dengan persetujuan seluruh tim penulis akhirnya penulis membuat desainnya dalam waktu satu hari.

Pertama-tama penulis membuat *website* terlebih dahulu, sehingga aplikasi yang bisa digunakan akan lebih mudah dibuat karena mengikuti bentuk desain dari *website* tersebut. Pembuatan *website* diawali dengan membuat sketsa kasar tampilan yang diinginkan. Berikutnya penulis membuat *grid system* sederhana sebagai patokan dalam pembagian konten di dalam *website*. Setelah membuat *grid system*, dibuatlah urutan menu konten

dan navigasi yang akan ada dalam *website*. Setelah seluruh konten dan alur navigasi pada *website* berjalan dengan baik, maka dimulai lah proses mendesain *website*. *Website* yang penulis buat memiliki tampilan yang sangat modern dan urban, karena tujuan utama *website* ini adalah sebagai tempat *showcase* produk yang akan dijual nantinya. Maka itu, bila dilihat dengan seksama tingkat keterbacaan atau *readability* nya sangat rendah, karena yang yang ingin ditonjolkan adalah visualnya.



Gambar 3.3. Tampilan Website Koneksi

Pada pembuatan aplikasi, memiliki struktur desain yang sama. Hanya saja penggunaan aplikasi ini memiliki berbagai kelebihan lain dibandingkan dengan aplikasi *brand* lainnya, serta terdapat fitur yang tidak tersedia dalam *website* dan hanya bisa dinikmati dalam aplikasi ini. Beberapa fitur yang ada dalam aplikasi ini seperti fitur pembelian secara online, forum komunitas untuk *workshop*, berita dan artikel terbaru mengenai *trend* busana dan desainer yang akan terlibat pada koleksi berikutnya. Dalam aplikasi ini para konsumen bisa bertukar pikiran dan berinteraksi langsung dengan desainer mengenai hal-hal seputar *workshop* yang akan datang maupun yang telah berlalu. Fitur lainnya adalah berita seputar desainer yang terlibat, alasan mereka bergabung dan *sneak peek* mengenai apa yang akan mereka lakukan sebagai bentuk partisipasi mereka terhadap Batik dan *brand* Koneksi.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Terdapat berbagai kendala selama proyek ini berlangsung, diantaranya komunikasi dan tanggung jawab. Selama berlangsungnya proyek, terdapat berbagai miskomunikasi yang menyebabkan terjadinya kesalahpahaman, bahkan sedikit adu mulut. Miskomunikasi ini terjadi kepada pihak penyelenggara acara dengan pihak partisipan acara. Kesalahan kecil saja yang tidak disampaikan dengan baik dapat membuat menimbulkan konflik. Masalah komunikasi dalam berbahasa Inggris juga merupakan hambatan besar. Penyampaian komunikasi yang tidak sempurna karena keterbatasan pengetahuan mengenai kosakata bahasa asing, menjadikan informasi yang ingin disampaikan tidak sampai secara maksimal.

Tanggung jawab merupakan suatu bentuk pernyataan terhadap dedikasi yang diberikan pada hal-hal tertentu. Penulis masih merasa perasaan tanggung jawab terhadap acara ini tidak benar-benar dijalankan secara menyeluruh sehingga tidak didapatkan hasil yang maksimal. Selain itu *brief* yang diberikan masih terbilang kurang jelas, hingga terkadang ada kesalahpahaman yang terjadi karena para pengurus dianggap kurang menguasai *brief* yang sudah diberikan. Tentu saja hal tersebut terjadi karena tidak ada komunikasi lebih lanjut yang dilakukan antara kedua belah pihak.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Setiap masalah tentunya memiliki jalan keluar yang terbaik bagi seluruh pihak. Dalam masalah berkomunikasi dengan keterbatasan kosakata bahasa asing, tim penulis berusaha melakukan komunikasi sesering mungkin. Bila salah satu dari tim penulis tidak memahami apa yang tim penulis yang berasal dari Indonesia katakan, maka tim penulis akan berusaha menjelaskannya secara perlahan hingga tim penulis yang berasal dari Australia memahami dan menjelaskan kembali maksud tim penulis hingga sesuai dengan yang tim penulis maksudkan. Tentunya kesabaran merupakan hal yang paling dibutuhkan disini. Tingginya frekuensi tim penulis dalam berkomunikasi juga mempermudah tim penulis dalam memahami

satu sama lain, sehingga terkadang tim penulis tidak perlu menjelaskan ide yang ingin tim penulis kemukakan terlalu detail.

Hal lain yang penulis pahami dalam hambatan komunikasi ini, bahwa orang-orang yang berasal dari negara di luar Asia memiliki tingkat kepercayaan diri yang tinggi, sangat terbuka, dan memiliki keingintahuan yang tinggi, sehingga tim penulis yang berasal dari Indonesia dapat saling mengajari kosakata bahasa tim penulis masing-masing. Tim penulis juga tidak perlu takut merasa tidak enak dalam berkomunikasi karena tim penulis yang berasal dari Australia akan memberitahu kesalahan-kesalahan penulis dalam berbahasa maupun dalam proses pencarian ide. Maka itu perasaan terbuka dalam menerima hal-hal baru juga merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran.

Untuk komunikasi dan tanggung jawab dalam pengerjaan proyek, penulis rasa tentu segala hal diperlukan dedikasi yang tinggi untuk mencapai suatu keberhasilan. Tentunya pihak penyelenggara menginginkan keberhasilan dan kelancaran selama proyek ini berlangsung, maka itu dibutuhkan komunikasi yang baik. *Brief* pun sebaiknya disiapkan dan dijelaskan secara detil. Kepada pihak pelaksana yang akan terlibat langsung, lebih baik lebih aktif dan bertanya langsung bila terdapat hal yang kurang jelas menyakut pelaksanaan acara tersebut.

Sebaiknya bila terdapat suatu masalah, langsung dikomunikasikan melalui diskusi atau evaluasi, karena penyelesaian masalah melalui sosial media tidak akan pernah benar-benar berhasil karena informasi yang ingin disampaikan tidak akan sebaik bila dikatakan langsung. Alangkah bijaknya juga bila seluruh pihak yang terkait berusaha menyelesaikan masalah dengan kepala dingin dan tidak memihak kubu manapun.

Evaluasi juga merupakan hal yang sangat penting untuk mengetahui kesalahan dan kekurang berbagai pihak selama pelaksanaan proyek, maka itu ada baiknya dilakukan evaluasi secara rutin setiap menyelesaikan tugas harian selama proyek berjalan. Bila tidak dievaluasi dengan baik, maka kesalahan yang sama akan bisa terulang lagi dan tidak akan ada kemajuan yang berarti pada proyek-proyek berikutnya.