



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

1. Kedudukan

Kedudukan penulis dalam Global Studio sebagai Bendahara dan *Designer Project Volunteer*. Tugas penulis sebagai bendahara antara lain menyusun anggaran keuangan untuk rangkaian acara Global Studio dan membuat laporan keuangan. Setiap harinya penulis bertugas mengumpulkan struk – struk maupun bukti pembayaran untuk disusun menjadi laporan keuangan. Setiap divisi harus melaporkan pengeluaran keuangan kepada penulis. Tugas penulis sebagai *Designer Project Volunteer* adalah berkolaborasi dengan mahasiswa UTS untuk membuat suatu proyek.

2. Koordinasi

Alur koordinasi di Global Studio dipimpin oleh Bu Ratna sebagai koordinator Global Studio UMN dan Mrs. Alexandra Crosby sebagai koordinator Global Studio UTS. Mereka berdua merupakan pembimbing lapangan saat penulis magang.

Rapat rutin dilakukan setiap minggu untuk membicarakan keperluan yang dibutuhkan selama atau sebelum Global Studio berlangsung. Koordinasi diberikan berdasarkan divisi masing-masing. Selain melalui rapat, koordinasi juga dilakukan melalui *Line* dan *Facebook*.

3.2. Tugas yang Dilakukan

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	Pertama	Anggaran Keuangan	Menyusun anggaran keuangan untuk rangkaian acara di Global Studio
2.	Kedua	Anggaran Keuangan	Menyusun anggaran keuangan untuk rangkaian acara di Global Studio
3.	Ketiga	Anggaran Keuangan	Menyusun anggaran keuangan untuk rangkaian acara di Global Studio
4.	Keempat	Anggaran Keuangan	Menyusun anggaran keuangan untuk rangkaian acara di Global Studio
5.	Kelima	Observasi, Pengumpulan data, dan Laporan keuangan	Minggu kelima ini penulis mengumpulkan data hasil dari observasi ke berbagai tempat yang akan digunakan untuk membuat proyek desain kelompok.
6.	Keenam	Proyek Kelompok “Kesatuan” dan display pameran	Selama seminggu penulis dan kelompok membuat proyek desain dimulai dari penyelarasan ide dan membentuk konsep yang akan diangkat. Setelah ide disepakati, penulis dan kelompok membagi tugas masing-masing anggota. Tugas penulis dalam kelompok menjadi Ilustrator.
7.	Ketujuh	Membuat Essay	Menyusun essay berdasarkan pengalaman berkolaborasi selama 2 minggu dengan mahasiswa UTS

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Pekerjaan yang penulis lakukan selama magang antara lain menjadi bendahara, membuat anggaran keuangan untuk rangkaian acara Global Studio, mengatur keuangan tiap harinya, mengumpulkan struk maupun bukti pembayaran, dan menyusun laporan keuangan.

Pekerjaan lain penulis ialah menjadi *Designer Project Volunteer*. Tugas penulis adalah mendampingi serta kolaborasi dengan mahasiswa UTS. Global Studio kali ini terdiri dari 20 mahasiswa UTS dan 10 mahasiswa UMN. Ke-30 mahasiswa tersebut dibagi menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 4 mahasiswa UTS dan 2 mahasiswa UMN. Setiap kelompok dibagi secara acak. Kelompok penulis beranggotakan Isabella Ali Khan, Eva Kiss, Mitchel Hockey (*Visual Communication*), Mandish Kalsi (*Fashion Design*) dari UTS dan Lukman Pratomo dari UMN, nama kelompok penulis adalah “Kesatuan” .

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Ada 10 mahasiswa UMN yang magang di Global Studio dan terbagi menjadi beberapa divisi seperti keuangan, sekretaris, acara, dokumentasi, humas dan perlengkapan. Setiap hari Kamis sebulan sebelum acara Global Studio berlangsung, penulis dan mahasiswa magang Global Studio rapat untuk membahas berbagai keperluan dan jadwal acara Global Studio.

Penulis dan kelompok sepakat untuk memilih “Kesatuan” sebagai nama kelompok. Setiap kelompok diminta untuk menuliskan nama kelompok di kertas A3 dan membuat ilustrasi sesuai dengan nama kelompok.



Gambar 3.1. Gambar Nama Kelompok

Rangkaian acara Global Studio minggu pertama antara lain kunjungan ke Batik Betawi, Batik Banten, Museum Fatahillah, Museum Wayang, Museum Nasional, Museum Tekstil, Xs Project, dan beberapa presentasi yang disampaikan oleh Etienne Turpin, BIPA UMN dan Sky Venture.

Dari sekian tempat yang dikunjungi dan berbagai presentasi, kelompok penulis sangat tertarik dengan presentasi yang disampaikan oleh Etienne Turpin dengan tema “Indonesia”. Etienne menyampaikan bahwa burung dengan Indonesia memiliki ikatan tersendiri. Hal tersebut dapat dilihat dari beberapa kebudayaan maupun hasil peninggalan sejarah yang berbentuk maupun bergambar burung. Selain itu Etienne juga berkata bahwa sejarah Indonesia berasal dari keanekaragaman flora dan fauna yang hidup di alam bebas. Dalam presentasinya, Etienne sempat membahas tentang penjelajah Alfred Wallace yang mencatat kurang lebih ada 125.660 spesies burung yang hidup di alam bebas Indonesia. Burung – burung tersebut sudah ada sejak lama dan menjadi saksi bisu evolusi peradaban Indonesia yang terekam melalui kebudayaan dan peninggalan sejarah yang ada.



Gambar 3.2. Contoh Batik yang Bermotif Burung.



Gambar 3.3. Contoh Peninggalan yang Bermotif Burung



Gambar 3.4. Contoh Arca Burung Garuda yang ada di Museum Nasional.

Keterkaitan antara burung dengan Indonesia masih berlangsung hingga sekarang, bukan hanya sekedar menjadi sejarah dan kebudayaan saja, melainkan menjadi suatu kebiasaan bagi sebagian masyarakat Indonesia khususnya masyarakat pedesaan. Kebiasaan tersebut dilakukan oleh rata-rata pria Indonesia yang berasal dari pedesaan, mereka lebih memilih untuk memelihara burung bahkan mengoleksinya daripada mobil mewah, hal tersebut dikarenakan menurut para pria, dengan memelihara burung mereka seperti memiliki suatu ikatan yang tidak dapat dirasakan jika mengoleksi mobil. Setiap pagi mereka akan duduk sambil bersiul kepada burung mereka, menunggu burung tersebut bernyanyi.

Di sisi lain, tingkat Urbanisasi yang tinggi di ibu kota Indonesia, Jakarta, mengakibatkan warga Jakarta sedikit demi sedikit mengalami perubahan. Perubahan tersebut adalah mulai ditinggalkannya kebudayaan yang ada, dan digantikan dengan budaya modern. Seiring dengan tingkat produktivitas yang semakin meningkat, tingkat kepedulian masyarakat akan kebudayaan pun berkurang. Jika hal tersebut berlangsung terus menerus, tidaklah mungkin bahwa nantinya budaya asli Indonesia akan terlupakan.

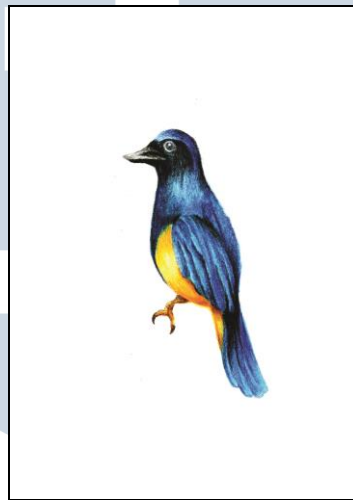
Dari hal tersebut kelompok memiliki ide untuk membuat kampanye sosial yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat Jakarta agar lebih peduli kepada kebudayaan yang ada. Penulis dan kelompok memilih burung sebagai objek utama dalam kampanye sosial karena burung merupakan salah satu saksi bisu perkembangan kebudayaan Indonesia yang hingga sekarang masih dapat dirasakan melalui motif burung pada batik, arca burung maupun kebiasaan para pria daerah yang memelihara burung, selain itu burung merupakan hewan yang sangat familiar dengan masyarakat Indonesia

Penulis dan kelompok sepakat untuk memberi nama kampanye sosial dengan nama “Kicau”. Kicau merupakan sebutan untuk suara burung, burung akan berkomunikasi dengan burung lainnya melalui kicauan. Sama halnya penulis dan kelompok yang ingin berkomunikasi dengan masyarakat, kicau dirasa sangat cocok dengan konsep kampanye sosial yang objek utamanya adalah burung. Tujuan kampanye Kicau adalah memberi kesadaran kepada masyarakat bahwa peran kebudayaan sangat penting di tengah urbanisasi yang sangat tinggi seperti sekarang. Metode yang Kicau terapkan untuk mencapai tujuan yaitu dengan membagikan kartu ilustrasi bergambar burung yang bertuliskan pertanyaan “Bagaimana kamu meminimalisir urbanisasi untuk menghargai kebudayaan Indonesia?”, pertanyaan tersebut diharapkan mengajak masyarakat untuk berpikir sejenak, tindakan apa yang selama ini telah mereka lakukan untuk kebudayaan Indonesia.

Untuk mendukung kampanye sosial tersebut penulis dan kelompok akan membuat poster, *flyer*, *banner*, sangkar burung, jurnal dan kartu ilustrasi sebagai media kampanye. Setiap anggota dalam kelompok memiliki tugas masing – masing, Eva dan Bella me-*layout* jurnal, Mitch membuat poster, Mandish membuat pattern burung nusantara yang akan di *print banner*, Lukman me-*layout* kartu ilustrasi dan penulis membuat ilustrasi berbagai burung nusantara.

Ilustrasi burung yang dibuat penulis menggunakan media pensil warna, alasan penulis menggunakan pensil warna agar ilustrasi burung yang dibuat terlihat lebih nyata. Hal pertama yang dilakukan penulis adalah membuat sketsa burung, lalu mewarnainya dimulai dari warna yang paling muda hingga paling

tua. Setelah 10 gambar burung selesai digambar, gambar burung tersebut discan lalu diatur kecerahan warnanya menggunakan Adobe Photoshop. 10 ilustrasi burung yang telah diatur kecerahan warnanya lalu dilayout ke dalam bentuk kartu oleh Lukman. Kartu ilustrasi yang dibuat memiliki 2 sisi, sisi pertama yaitu gambar ilustrasi burung dan sisi kedua berisi opini pembaca yang akan diisi.



Gambar 3.5. Burung Murai Batu



Gambar 3.6. Burung Serindit Melayu



Gambar 3.7. Burung Serinus Estherae Kenari



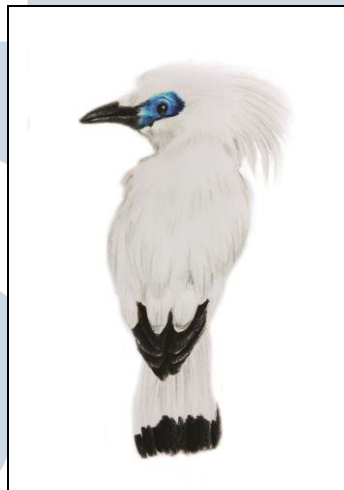
Gambar 3.8. Burung Cendrawasih Raja



Gambar 3.9. Burung Kipas



Gambar 3.10. Burung Rangkong



Gambar 3.11. Burung Jalak Bali



Gambar 3.12. Burung Kepodang Emas



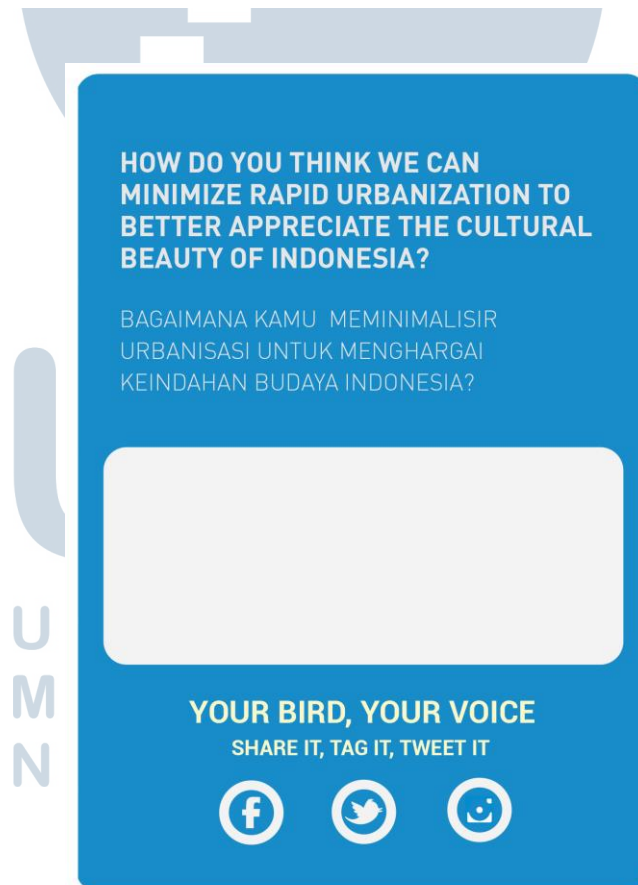
Gambar 3.13. Burung Merpati



Gambar 3.14. Burung Cendrawasih



Gambar 3.15. Hasil Ilustrasi Burung yang Sudah di-Layout



Gambar 3.16. Layout Kartu Bagian Belakang

Kartu bergambar burung ini akan digantung di dalam sangkar burung untuk melambangkan kebudayaan yang terkekang oleh urbanisasi.

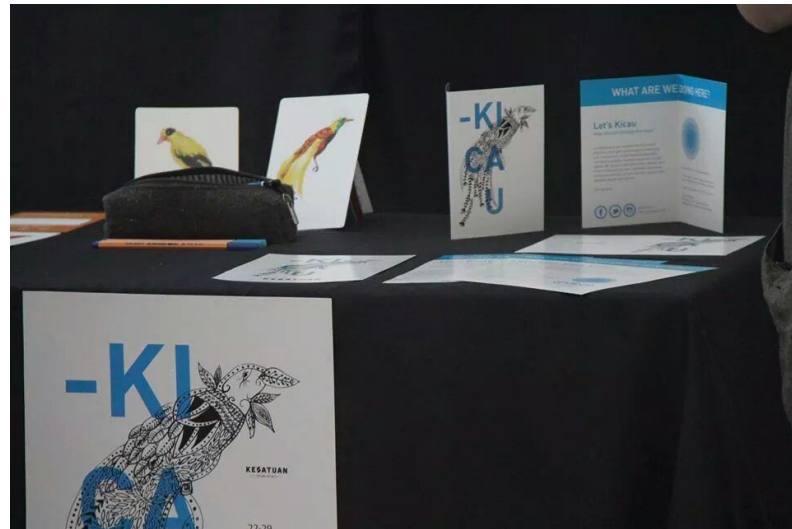


Gambar 3.17. Sangkar Burung

Para penonton akan diajak untuk mengambil kartu ilustrasi burung yang ada di dalam sangkar. Kartu yang sudah didapat, diminta untuk diisi bagian belakang kartu dengan pesan dan opini mengenai Urbanisasi. Hal tersebut diharapkan akan memberi kesadaran kepada masyarakat bahwa kebudayaan memiliki peran penting bagi Indonesia.

Hasil akhir dari kegiatan di Global Studio ini adalah mengadakan pameran sesuai dengan topik yang diangkat masing-masing kelompok. Untuk pameran, penulis dan kelompok membuat beberapa desain yang akan di *print* seperti poster, *flyer*, *banner*, jurnal, dan kartu ilustrasi. Poster dan *flyer* dibuat sebagai media promosi kampanye sosial. Banner bergambar *pattern* burung cendrawasih yang dibuat menjadi motif batik sebagai *backdrop* pameran. Jurnal berisi penjelasan

mengenai proyek dan pengalaman perjalanan selama di Indonesia. Sangkar burung besar menjadi properti utama dalam pameran kampanye Kicau.



Gambar 3.18. *Display* Pameran



Gambar 3.19. Persiapan Pameran

Setelah *display* pameran selesai, penulis dan kelompok mempresentasikan proyek didepan mahasiswa lain, dosen dan media yang meliput. Saat presentasi proyek, masing-masing anggota memiliki bagian masing-masing, bagian penulis adalah membuka presentasi dengan mengucapkan salam dalam bahasa Indonesia dan menjelaskan konsep proyek secara umum.



Gambar 3.20. Saat Penulis dan Kelompok Mempresentasikan Proyek.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

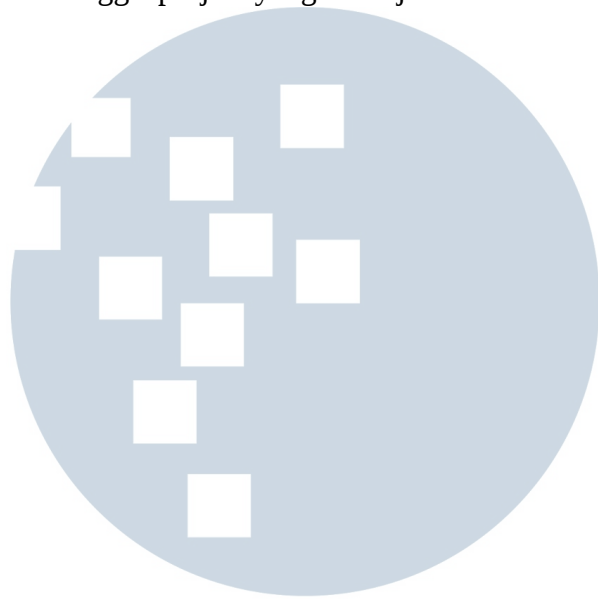
Kendala yang ditemui penulis selama magang tidak terlalu banyak, kendala utama yang penulis hadapi adalah adanya perbedaan bahasa. Penulis yang tidak terlalu lancar berbahasa Inggris kesulitan untuk menyampaikan ide-ide dan sedikit tidak percaya diri dikarenakan ketidaklancaran berbicara bahasa Inggris. Di sisi lain berbedanya kampus penulis berasal dengan mahasiswa UTS membuat cara pandang dan kebiasaan yang berbeda dalam membuat desain. Perbedaan cara pandang dan kebiasaan sangat terlihat saat membuat desain, mahasiswa UTS lebih menekankan kepada konsep bukan kepada eksekusinya.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Perbedaan bahasa antara penulis dengan mahasiswa UTS tidak menjadi penghalang untuk penulis menyampaikan ide, penulis dibantu oleh salah satu anggota kelompok Lukman yang sangat lancar berbahasa Inggris, sehingga membantu penulis untuk menerjemahkan apa yang penulis ingin sampaikan. Toleransi mahasiswa UTS yang sangat tinggi terhadap penulis yang kurang lancar

berbahasa Inggris dengan memaklumi dan memberikan semangat kepada penulis bahwa penulis bisa berbahasa Inggris dengan baik. Hal tersebut memberikan penulis kepercayaan diri untuk berbicara dalam bahasa Inggris.

Dalam mendesain penulis dan anggota lainnya saling memberi masukan satu sama lain sehingga proyek yang dikerjakan bisa dihasilkan dengan cukup baik.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA