

BAB III

PELAKSANAAN KERJA

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Bagian ini menjelaskan posisi penulis selama melaksanakan kerja magang di Lembaga Alam Tropika Indonesia (LATIN), serta pola koordinasi yang diterapkan dalam menjalankan tugas dan tanggung jawab selama periode magang. Penjelasan mencakup kedudukan penulis dalam struktur kerja yang berlaku, ruang lingkup peran yang dijalankan, serta mekanisme koordinasi dengan pihak pembimbing dan manajemen dalam proses pelaksanaan kegiatan.

3.1.1 Kedudukan

Dalam pelaksanaan kerja magang di Lembaga Alam Tropika Indonesia (LATIN), penulis menjalankan peran sebagai *Communication Materials Development Intern*. Peran ini berada dalam lingkup kerja komunikasi, terutama pada pembuatan materi komunikasi berbasis cetak. Tugas utama yang dijalankan selama magang adalah merancang dan mengembangkan media promosi berupa *leaflet* promosi untuk memperkenalkan layanan *experiential learning* yang disediakan oleh LATIN kepada pihak-pihak yang berpotensi menjadi mitra maupun peserta.

Tahap awal pekerjaan diawali dengan mengumpulkan informasi melalui koordinasi bersama supervisor. Proses ini dilakukan untuk memperoleh gambaran yang utuh mengenai *experiential learning*, termasuk bentuk kegiatan yang tersedia, fasilitas pendukung, serta aspek-aspek yang menjadi nilai jual utama program. Hasil pengumpulan informasi tersebut kemudian diolah sebagai dasar penentuan arah komunikasi, mulai dari pesan kunci yang ingin dibangun sampai poin-poin yang perlu ditonjolkan dalam *leaflet*.

Setelah materi inti terkumpul, proses dilanjutkan dengan penyusunan konsep *leaflet*. Pada tahap ini dilakukan perencanaan konten secara terstruktur, seperti penyusunan alur informasi, pemilihan pesan utama, serta

perancangan pendekatan visual yang sesuai. Perancangan tersebut juga mempertimbangkan sasaran komunikasi yang beragam, yaitu universitas dan institusi pendidikan, lembaga pemerintah, NGO/organisasi non-profit, dan pihak swasta. Dengan mempertimbangkan karakter tiap audiens, penyajian informasi dirancang agar tetap relevan, mudah dipahami, dan menarik dari sisi visual.

Selain menyusun konsep, penulis juga terlibat dalam proses desain. Pekerjaan mencakup penulisan teks *leaflet*, pemilihan elemen visual yang mendukung pesan, serta penataan *layout* agar tampil rapi dan nyaman untuk dibaca. Selama penggerjaan, koordinasi dengan supervisor dilakukan secara berkala untuk memastikan akurasi informasi, kesesuaian pesan dengan tujuan promosi program, serta konsistensi desain dengan identitas komunikasi LATIN. Prosesnya berjalan melalui diskusi, *review* desain, dan revisi bertahap hingga menghasilkan *leaflet* yang siap digunakan untuk kebutuhan promosi *experiential learning*.

3.1.2 Koordinasi

Selama kurang lebih tiga bulan pelaksanaan magang di LATIN, proses kerja penulis berjalan dengan pola koordinasi yang terarah. Dalam posisi *Communication Materials Development Intern*, penulis dibimbing dan diawasi secara langsung oleh *Head Marketing and Communication* sebagai supervisor utama. Dalam konteks pekerjaan yang dijalankan, supervisor berperan sebagai pihak yang mengarahkan kebutuhan konten, memastikan kesesuaian pesan promosi, serta mengawal proses pembuatan media cetak tetap selaras dengan tujuan komunikasi LATIN, khususnya untuk promosi layanan *experiential learning*.

Seluruh proses koordinasi diawali dari komunikasi antara penulis dan supervisor. Pada setiap tahapan pekerjaan, mulai dari perencanaan awal hingga penyusunan media promosi, penulis menyampaikan perkembangan pekerjaan kepada supervisor untuk memperoleh arahan, klarifikasi, serta

masukan. Pola ini bertujuan agar setiap materi yang dikembangkan tetap sejalan dengan kebutuhan program, tujuan komunikasi, dan arah promosi yang ingin dibangun oleh LATIN.

Setelah melalui proses koordinasi dan penyesuaian bersama supervisor, hasil pekerjaan yang telah disepakati kemudian diteruskan oleh supervisor kepada *Deputy Director* yang berperan sebagai pihak yang memberikan *final approval* terhadap media promosi yang dikembangkan. Alur koordinasi ini menunjukkan bahwa proses produksi materi komunikasi di LATIN melibatkan beberapa tahapan persetujuan, sehingga setiap materi yang dihasilkan perlu melalui proses peninjauan berjenjang sebelum dinyatakan siap digunakan.

Alur koordinasi tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.1, yang menggambarkan hubungan kerja antara *Communication Materials Development Intern*, Staff Marketing Communication Hub, dan *Deputy Director* sebagai pengambil keputusan akhir. Bagan ini memperlihatkan bagaimana proses komunikasi dan persetujuan dijalankan secara bertahap untuk memastikan bahwa materi yang dikembangkan selaras dengan kebutuhan program, tujuan komunikasi, serta arah promosi yang ditetapkan oleh LATIN.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Sumber: Dokumentasi Pemagang (2025)

3.2 Tugas yang Dilakukan

Berikut merupakan tabel yang memperlihatkan beberapa tugas yang telah dijalankan oleh penulis selama melalukan proses kerja magang di Lembaga Alam Tropika Indonesia (LATIN) :

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan

No.	Tanggal	Proyek	Keterangan
1.	13 September – 1 Desember 2025	Koordinasi Internal	Penulis melakukan koordinasi terkait tugas pemagangan dengan supervisor.
2.	13 Oktober – 20 Oktober 2025	Perancangan Materi <i>Collaborative Experiential Learning</i>	Penulis bersama rekan-rekan <i>cluster special event</i> lainnya merancang materi powerpoint mengenai <i>Collaborative Experiential Learning</i> .
3.	10 Oktober – 29 Oktober 2025	Artikel majalah Forest Culture	Penulis membuat artikel edisi 4 <i>Forest Culture</i> bagian opini.
4.	17 November – 23 November 2025	Perancangan <i>Leaflet Experiential Learning</i>	Penulis melakukan perancangan awal <i>leaflet</i> promosi <i>experiential learning</i> LATIN dengan mengidentifikasi tujuan pembuatan <i>leaflet</i> , menentukan pesan utama dan poin yang ingin ditonjolkan (USP), serta menyusun alur dan struktur informasi sebagai dasar pengembangan desain.
5.	18 November 2025	Survey Lapangan di Kampung Cibulao	Mengikuti kegiatan survei di Kampung Cibulao dengan melihat langsung kondisi lokasi, mengumpulkan poin-poin informasi yang relevan, serta mengambil dokumentasi visual awal yang dapat dimanfaatkan sebagai materi pendukung konten promosi.
6.	24 November – 1 Desember 2025	Desain <i>Leaflet</i>	Menyusun desain <i>leaflet experiential learning</i> , termasuk penulisan teks, pemilihan elemen visual, serta penataan <i>layout</i> , lalu melakukan revisi berdasarkan masukan supervisor hingga desain siap diajukan untuk <i>final approval</i> .

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Bagian ini menjelaskan tahapan pelaksanaan kerja magang yang dilakukan penulis selama berada di Lembaga Alam Tropika Indonesia (LATIN). Uraian difokuskan pada rangkaian proses kerja yang dijalankan secara bertahap, mulai dari perencanaan hingga penyelesaian akhir pekerjaan. Setiap tahapan menggambarkan keterlibatan penulis dalam menjalankan tugas sesuai dengan *job description* yang telah ditetapkan, khususnya dalam pengembangan media komunikasi cetak berupa *leaflet* serta tugas pendukung lainnya.

3.3.1.1 Analisis Kebutuhan dan Perumusan Tujuan Media *Leaflet*

Tahap awal yang dilakukan oleh penulis ini dikaitkan dengan konsep DAGMAR (*Defining Advertising Goals for Measured Advertising Results*) yang menekankan bahwa materi promosi sebaiknya dimulai dari perumusan tujuan komunikasi yang jelas agar pesan yang dibuat benar-benar terarah dan punya efek yang diharapkan, misalnya membangun *awareness*, meningkatkan pemahaman, sampai mendorong tindakan audiens (Dutka & Advertisers, 1995). Berangkat dari pendekatan tersebut, proses analisis kebutuhan dilakukan melalui diskusi langsung dengan supervisor untuk menggali kebutuhan LATIN, tujuan keberadaan *leaflet*, serta bentuk informasi apa saja yang harus muncul agar *leaflet* ini bisa berfungsi sebagai media promosi.

Dari hasil diskusi, diperoleh informasi bahwa LATIN memiliki layanan *experiential learning*, yaitu pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman langsung yang mengajak peserta memahami Sosial Forestri, konservasi, dan kearifan lokal melalui interaksi yang lebih mendalam dengan komunitas. Namun, selama ini LATIN belum memiliki media promosi cetak yang ringkas dan

mudah dibagikan untuk menjelaskan layanan tersebut kepada calon mitra, sehingga *leaflet* dibutuhkan sebagai materi pengenalan yang bisa digunakan saat berkomunikasi dengan pihak eksternal dan dapat dibaca kembali oleh audiens. Dalam tahap analisis kebutuhan dan perumusan tujuan media, konsep *experiential learning* kemudian digunakan sebagai dasar dalam menentukan arah komunikasi *leaflet*. Karena *experiential learning* menekankan pembelajaran melalui pengalaman langsung dan refleksi, maka tujuan komunikasi *leaflet* tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi program, tetapi juga pada pembentukan pemahaman awal audiens mengenai proses dan nilai pembelajaran yang akan dialami. Dengan demikian, *leaflet* dirancang untuk merepresentasikan karakter pembelajaran berbasis pengalaman yang menjadi inti program LATIN. Melalui tahap ini juga dipertegas arah kebutuhan *leaflet*, seperti menyampaikan gambaran program secara jelas, menampilkan poin-poin yang ingin ditekankan LATIN dari layanan *experiential learning*, serta mencantumkan kontak untuk menghubungi LATIN dalam rangka diskusi kerja sama atau permintaan informasi lebih lanjut.

3.3.1.2 Eksplorasi Referensi Desain *Leaflet*

Setelah kebutuhan dan tujuan pembuatan *leaflet* ditetapkan, tahap berikutnya adalah melakukan eksplorasi referensi desain sebagai acuan awal sebelum masuk ke proses perancangan. Pada tahap ini, proses pencarian referensi dikaitkan dengan konsep desain komunikasi visual yang menekankan bahwa desain tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi sebagai sarana penyampaian pesan yang efektif dan berorientasi pada audiens. Literatur desain komunikasi visual kontemporer menjelaskan bahwa elemen visual, tata letak, tipografi, dan komposisi perlu dirancang untuk mendukung keterbacaan informasi dan kejelasan pesan yang ingin disampaikan kepada audiens (Yasa et al., 2024). Oleh karena

itu, referensi desain digunakan sebagai alat bantu untuk menentukan cara penyajian informasi yang paling komunikatif dan sesuai dengan tujuan *leaflet* sebagai media promosi program *experiential learning*.

Berangkat dari prinsip desain komunikasi visual tersebut sebagai landasan normatif, pencarian referensi visual kemudian dilakukan melalui platform digital kontemporer, salah satunya Pinterest. Platform ini digunakan sebagai sumber inspirasi awal karena menyediakan beragam contoh desain *leaflet* dengan pendekatan visual yang bervariasi. Pemagang menggunakan beberapa kata kunci pencarian, antara lain “*nature leaflet*”, “*leaflet design ideas*”, dan “*promotional leaflet*”, untuk menemukan referensi yang relevan dengan konteks program berbasis lingkungan dan edukasi. Dari hasil pencarian tersebut, penulis mengamati berbagai pendekatan visual yang digunakan, seperti pengaturan tata letak, pemilihan warna, penggunaan ilustrasi atau foto alam, serta cara menggabungkan teks dan visual agar informasi mudah dipahami.





Gambar 3.2 Referensi Desain *Leaflet*

Sumber: Infographic Hub dan Premium Vector, diakses melalui Pinterest

Referensi yang dikumpulkan kemudian diseleksi dengan mempertimbangkan komunikasi LATIN dan karakter target audiens yang beragam. Fokus utama diarahkan pada keterbacaan informasi, keseimbangan antara elemen visual dan teks, serta kesan profesional dan edukatif yang ingin ditampilkan. Dengan demikian, referensi desain tidak digunakan untuk ditiru secara langsung, melainkan sebagai bahan pertimbangan dalam merumuskan arah visual *leaflet* agar pesan program *experiential learning* dapat tersampaikan secara jelas dan efektif.

Hasil dari tahap pencarian referensi ini menjadi dasar dalam menentukan konsep desain pada tahap selanjutnya, sehingga proses perancangan *leaflet* dapat berjalan lebih terarah dan tetap sejalan dengan tujuan komunikasi yang telah ditetapkan sebelumnya.

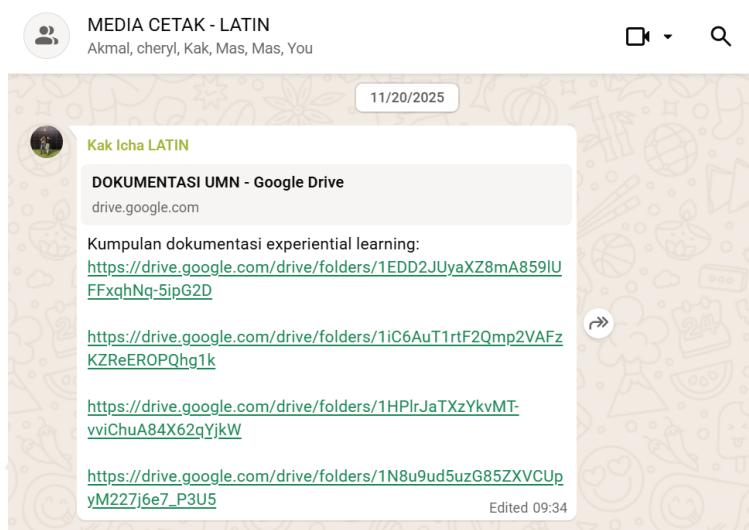
3.3.1.3 Pengumpulan Materi Program dan Dokumentasi

Setelah tahap eksplorasi referensi visual dilakukan, proses kerja dilanjutkan ke tahap pengumpulan informasi dan aset pendukung desain. Tahap ini dapat dikaitkan dengan konsep *communication design* oleh Frascara (2004), yang menekankan bahwa proses desain harus diawali dengan pemahaman konteks pesan secara menyeluruh. Dalam proses desain komunikasi, salah satu langkah penting adalah mengumpulkan informasi mengenai

organisasi sebagai pengirim pesan, layanan yang ditawarkan, serta karakteristik publik sasaran sebelum keputusan visual dibuat, karena informasi tersebut menjadi dasar dalam menentukan kriteria dan arah desain.

Pada tahap ini, penulis berkoordinasi dengan supervisor untuk memperoleh informasi yang lebih rinci mengenai layanan *experiential learning* yang ditawarkan oleh LATIN. Informasi yang diberikan mencakup pilihan bentuk program, seperti *full day experience*, *multi day learning trip*, *thematic learning*, serta opsi *custom program* yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan mitra. Selain itu, supervisor juga menjelaskan pengalaman pelaksanaan program *experiential learning* yang telah dilakukan oleh LATIN di berbagai lokasi, beserta gambaran aktivitas pembelajaran yang dijalankan di masing-masing tempat. Informasi ini membantu penulis memahami ruang lingkup layanan secara lebih konkret sehingga isi *leaflet* tidak bersifat umum, tetapi merepresentasikan pengalaman nyata yang ditawarkan LATIN.

Seiring dengan pengumpulan informasi program, supervisor juga menyediakan aset dokumentasi berupa foto-foto kegiatan *experiential learning* yang pernah dilaksanakan di beberapa lokasi, antara lain di Lembaga Alam Tropika Indonesia, Kampung Cibulao, Kampung Budaya Sindang Barang, Kampung Sukagalih, dan Patani Kopi. Dokumentasi ini digunakan sebagai bahan visual pendukung yang dapat memperkuat pesan dalam *leaflet*, sekaligus membantu audiens membayangkan secara langsung bentuk pengalaman belajar yang ditawarkan.



Gambar 3.3 Drive Dokumentasi *Experiential Learning*

Sumber: Dokumentasi Organisasi (2025)

Selain konten dan dokumentasi, pada tahap ini supervisor juga memberikan arahan terkait penggunaan warna dalam desain *leaflet*. Penulis diarahkan untuk menyesuaikan warna dengan palet warna yang terdapat pada logo LATIN, agar desain *leaflet* tetap konsisten dengan identitas visual lembaga. Penyesuaian ini sejalan dengan pandangan Frascara bahwa keputusan visual, termasuk pemilihan warna, perlu mendukung fungsi komunikasi serta mencerminkan karakter organisasi, bukan sekedar pertimbangan estetika.

3.3.1.4 Penyusunan Pesan Komunikasi Pada Leaflet

Tahap penyusunan pesan komunikasi pada *leaflet* dilakukan setelah seluruh informasi program serta aset pendukung terkumpul. Pada tahap ini, fokus pekerjaan bergeser dari pengumpulan data ke proses penyusunan pesan komunikasi yang akan disampaikan kepada audiens melalui *leaflet*. Penyusunan pesan dalam konteks ini tidak sepenuhnya diarahkan untuk mendorong tindakan audiens secara instan, melainkan untuk memberikan informasi yang

membangun pemahaman serta keterlibatan audiens terhadap program *experiential learning* LATIN secara bertahap. Oleh karena itu, pendekatan penulisan yang digunakan bersifat informatif dan berorientasi pada keterlibatan jangka panjang, dengan memposisikan *leaflet* sebagai media pengenalan program yang dapat dibaca kembali dan menjadi rujukan awal dalam proses komunikasi lanjutan dengan calon mitra.

Dalam proses penyusunan pesan, digunakan kerangka AISAS (*Attention, Interest, Search, Action, Share*) sebagai alat bantu untuk menyusun alur informasi agar sesuai dengan pola penerimaan pesan audiens di era digital. Penerapan kerangka AISAS pada *leaflet* ini dimaksudkan untuk menjembatani media cetak dengan perilaku audiens yang terbiasa mengkombinasikan informasi *offline* dan pencarian informasi lanjutan melalui kanal digital. Dengan demikian, setiap bagian pesan dirancang memiliki fungsi komunikasi yang jelas, mulai dari menarik perhatian hingga mendorong keterlibatan lanjutan.

Penyusunan pesan komunikasi pada *leaflet* juga mempertimbangkan prinsip *experiential learning*, di mana pesan yang disampaikan tidak hanya menjelaskan aktivitas program secara teknis, tetapi menekankan proses keterlibatan peserta, pengalaman langsung, serta nilai reflektif yang akan diperoleh selama mengikuti program. Narasi dalam *leaflet* disusun untuk menggambarkan pengalaman belajar yang bersifat kontekstual, sehingga audiens tidak hanya memahami apa yang dilakukan dalam program, tetapi juga bagaimana proses pembelajaran tersebut berlangsung dan nilai apa yang dapat diperoleh.

Tahap *Attention* diwujudkan pada halaman sampul (Page 1 – Cover) *leaflet*. Pada bagian ini, *copywriting* disusun untuk menarik perhatian awal audiens melalui judul “LATIN Experiential

Learning” yang dipadukan dengan kalimat pembuka singkat mengenai pembelajaran lapangan yang menghubungkan peserta dengan alam, budaya, dan komunitas. Pemilihan kalimat yang ringkas dan langsung pada inti program bertujuan agar audiens cepat memahami gambaran besar layanan yang ditawarkan, sekaligus terdorong untuk melanjutkan membaca. Pada konteks *leaflet* sebagai media cetak, bagian awal ini menjadi krusial karena audiens biasanya memutuskan dalam waktu singkat apakah materi tersebut menarik dan relevan bagi mereka.

Tahap *Interest* dikembangkan pada halaman kedua (Page 2 – Tentang Program). Pada bagian ini, *copywriting* diarahkan untuk membangun ketertarikan audiens dengan menjelaskan apa yang dimaksud dengan *experiential learning* LATIN, termasuk pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman langsung, interaksi dengan komunitas, serta fokus pada Sosial Forestri, konservasi, dan kearifan lokal. Penulisan teks pada bagian ini disusun agar audiens tidak hanya mengetahui definisi program, tetapi juga memahami konteks dan karakter pengalaman belajar yang ditawarkan, sehingga rasa ingin tahu audiens meningkat dan mereka tertarik untuk mengetahui lebih jauh.

Tahap *Search* merupakan tahap lanjutan setelah audiens memperoleh gambaran awal dari *leaflet*. Pada tahap ini, *leaflet* berfungsi sebagai pemicu rasa ingin tahu audiens untuk mencari informasi lebih lanjut mengenai program *experiential learning* LATIN melalui kanal digital. Audiens diarahkan untuk mengenal lebih jauh aktivitas dan dokumentasi program melalui media sosial resmi LATIN, seperti Instagram, yang menampilkan kegiatan lapangan, interaksi dengan komunitas, serta dinamika pembelajaran yang tidak seluruhnya dapat ditampilkan dalam media cetak. *Leaflet*

berperan sebagai penghubung antara informasi awal dalam bentuk cetak dan eksplorasi lanjutan melalui media digital.

Tahap *Action* ditampilkan secara lebih eksplisit pada halaman kelima (Page 5 – Paket Program) dan diperkuat pada halaman keenam (Page 6 – Kontak). Pada halaman paket program, *copywriting* disusun untuk mengarahkan audiens pada pilihan yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka, misalnya melalui opsi *full day experience*, *multi day learning trip*, *thematic learning*, dan *custom program*. Bagian ini membantu audiens melihat bentuk tindak lanjut yang realistik sesuai kapasitas organisasi. Selanjutnya, pada halaman kontak, materi *copywriting* disajikan secara fungsional dengan menampilkan informasi kontak LATIN secara jelas agar audiens dapat melakukan tindak lanjut seperti menghubungi LATIN, meminta informasi tambahan, atau mengajukan program kerja sama.

Tahap *Share* dalam konteks *leaflet* ini tidak dipahami sebagai tindakan berbagi secara instan, melainkan sebagai potensi penyebaran informasi secara berantai. Leaflet dirancang agar mudah dibagikan kembali secara fisik kepada rekan, institusi, atau komunitas lain yang memiliki ketertarikan pada isu lingkungan dan pembelajaran berbasis pengalaman. Selain itu, audiens yang telah melakukan pencarian informasi lanjutan dan mengikuti media sosial LATIN juga berpotensi membagikan konten program *experiential learning* melalui media sosial, sehingga pesan program dapat menjangkau audiens yang lebih luas secara organik.

LEAFLET EXPERIENTIAL LEARNING

PAGE 1 – COVER

LATIN Experiential Learning

Program pembelajaran lapangan yang menghubungkan peserta dengan hutan, budaya, dan komunitas.
Mengajak Anda belajar langsung dan alam tropis Indonesia melalui pengalaman lapangan yang autentik dan bermakna.

PAGE 2 – Tentang Program

Apa Itu Experiential Learning LATIN?

Program Experiential Learning LATIN adalah pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman langsung yang mengajak peserta memahami **Sosial Forestri**, konservasi, dan **kearifan lokal** melalui interaksi mendalam dengan komunitas.

Alih-alih belajar dari ruang kelas, peserta dibawa ke lokasi-lokasi lapangan untuk melihat dan merasakan bagaimana masyarakat mengelola hutan, menjaga sumber daya alam, dan membangun penghormatan yang berkelanjutan.

Program ini dirancang untuk:

- Universitas & institusi pendidikan
- Lembaa pemerintah
- NGO/organisasi lainnya
- Swasta

PAGE 3 – Nilai Pembelajaran

Mengapa Program Ini Penting?

Program *Experiential Learning* LATIN memberikan proses belajar yang tidak hanya informatif, tetapi juga transformatif. Peserta mendapatkan:

- **Pemahaman komprehensif** tentang hubungan manusia, sumber daya alam, budaya, dan ekonomi.
- **Wawasan praktis** mengenai implementasi Sosial Forestri atau konservasi berbasis komunitas.
- **Pengalaman langsung** berinteraksi dengan komunitas sebagai pengelola sumber daya alam.
- **Refleksi mendalam** terhadap tantangan dan peluang pengelolaan sumber daya alam.
- **Keterhubungan emosional dan intelektual** yang memperkuat kesadaran keberlanjutan.

Pengalaman ini membentuk peserta menjadi individu dan institusi yang lebih peka, kolaboratif, dan berkomitmen menjaga lingkungan.

PAGE 4 – Lokasi Pembelajaran

Di Mana Experiential Learning Dilakukan?

LATIN bekerja bersama berbagai komunitas dan mitra untuk menyediakan pengalaman belajar di lingkungan nyata, seperti:

- Lembaga Alam Tropika Indonesia



• Kampung Cibulao, Desa Tugu Utara, Bogor



• Kampung Budaya Sindang Barang



• Kampung Sukagalih, Desa Cipeuteuy, Bogor



• Patani Kopi, Bogor



• Lokasi Sosial Forestri lainnya

PAGE 5 – Paket Program

Pilihan Program untuk Berbagai Kebutuhan

LATIN menyediakan beberapa format program yang fleksibel:

- **Full Day Experience**

Pengalaman belajar intensif satu hari untuk mengenali ekosistem hutan, budaya lokal, dan dinamika komunitas melalui aktivitas lapangan yang terstruktur.

- **Multi-Day Learning Trip**

Program beberapa hari yang memberikan pemahaman lebih mendalam melalui eksplorasi lokasi, diskusi bersama masyarakat, dan praktik langsung di lapangan.

- **Thematic Learning**

Pembelajaran berbasis tema tertentu, mulai dari konservasi, keanekaragaman hayati, hingga pengetahuan lokal yang dirancang sesuai kebutuhan peserta.

- **Custom Program**

Paket yang segerahnya disesuaikan dengan tujuan institusi atau kelompok, mulai dari durasi, fokus materi, hingga lokasi kegiatan.

Semua program dikembangkan bersama komunitas, memastikan pembelajaran yang autentik dan menghargai pengetahuan lokal.

PAGE 6 – Kontak

The Institute of Tropical Institute (LATIN)
Jl. Raya Bojongsari No. 01, Bojongsari, Bogor
• 0813 1119 2020
• latin@latin.or.id
• www.latin.or.id
• @latin_id

Gambar 3.4 Materi Copywriting Leaflet

Sumber: Dokumentasi Pemagang (2025)

3.3.1.5 Perancangan Visual dan Penyempurnaan Leaflet

Tahap perancangan visual dan penyempurnaan *leaflet* dilakukan setelah materi *copywriting* selesai diolah dan aset program sudah terkumpul. Pada tahap ini, isi *leaflet* mulai

diterjemahkan ke dalam bentuk visual agar pesan dapat tersampaikan secara lebih rapi, nyaman dibaca, dan selaras dengan identitas komunikasi LATIN. Proses desain dikerjakan menggunakan platform Canva sebagai alat perancangan visual, karena membantu penataan elemen desain secara fleksibel, mulai dari pengaturan halaman, komposisi teks dan gambar, hingga konsistensi warna.

Dalam pelaksanaannya, tahap desain ini dapat dikaitkan dengan prinsip tata letak yang menekankan keteraturan, keseimbangan, dan keterpaduan komposisi. Lidwell et al. (2010) menjelaskan bahwa elemen-elemen visual sebaiknya disusun dengan prinsip *alignment* untuk membangun kesatuan, kohesi, serta stabilitas visual, sekaligus membantu mengarahkan mata pembaca saat mengikuti informasi di sebuah desain. Selain itu, pada elemen yang bentuknya tidak seragam (teks, foto, ikon, dan blok warna), penataan yang baik harus mempertimbangkan *visual weight/area* agar komposisi terasa seimbang.

Secara proses, pekerjaan dimulai dengan memasukkan materi *copywriting* yang sudah disusun ke dalam Canva sesuai urutan halaman *leaflet*. Setelah struktur konten masuk, penyusunan *layout* dilakukan dengan dalam bentuk rancangan awal, dengan menempatkan elemen-elemen utama seperti *headline*, isi materi, blok informasi, foto dokumentasi, logo, serta warna pendukung. Pada tahap awal ini desain masih bersifat “kasaran” karena fokusnya memastikan pembagian ruang, hierarki informasi, dan komposisi umum tiap halaman sudah terbentuk. Setelah seluruh halaman memiliki rancangan dasar, proses dilanjutkan ke tahap penyempurnaan per *page*, yaitu merapikan ukuran teks, jarak antar elemen, konsistensi warna, serta proporsi penempatan foto agar keseluruhan tampilan terasa seimbang dan tidak berat di satu sisi.

Tahap merapikan ini juga dilakukan untuk memastikan *alignment* antar elemen konsisten, sehingga tiap halaman terlihat menyatu dan tidak terasa berantakan ketika dibaca berurutan.

Setelah *layout* rapi, tahap berikutnya adalah menambahkan aksen visual seperlunya, seperti ikon, tekstur ringan, *shadow*, dan elemen dekoratif lainnya yang mendukung nuansa alam dan pembelajaran lapangan, tanpa mengganggu keterbacaan konten utama. Dari sisi tipografi, *font* yang digunakan menyesuaikan arahan supervisor, yaitu Neue Einstellung, karena *font* ini memang umum dipakai pada materi promosi LATIN sehingga dapat menjaga konsistensi gaya komunikasi visual lembaga. Setelah semua elemen visual tersusun, desain memasuki tahap finalisasi melalui pengecekan ulang agar detail antar halaman konsisten dan seluruh bagian *leaflet* tersaji dengan komposisi yang nyaman dibaca dan sesuai kebutuhan promosi *experiential learning*.

Gambar di bawah ini menampilkan hasil dari perancangan *leaflet experiential learning* LATIN yang dikembangkan pada tahap finalisasi desain. Tampilan tersebut memperlihatkan bagaimana struktur informasi, elemen visual, dan tipografi disusun secara konsisten untuk menyampaikan gambaran program secara utuh.





Gambar 3.5 Hasil Leaflet Experiential Learning

Sumber: Dokumentasi Pemagang (2025)

3.3.1.6 Pengajuan Draft Kepada Supervisor

Setelah proses perancangan visual dan penyempurnaan *leaflet* selesai dilakukan, tahap selanjutnya adalah pengajuan draft *leaflet* kepada supervisor untuk mendapatkan masukan dan persetujuan. Tahap ini merupakan bagian penting dalam alur kerja desain, karena berfungsi sebagai proses validasi internal sebelum materi digunakan sebagai media komunikasi resmi lembaga. Dalam praktik desain komunikasi, proses validasi ini diperlukan untuk memastikan bahwa pesan, visual, serta gaya penyajian telah sesuai dengan kebutuhan organisasi dan tujuan komunikasi yang ingin dicapai.

Pada tahap ini, penulis mengirimkan draft *leaflet experiential learning* yang telah disusun supervisor *Communication Materials Development*, yang secara khusus membimbing pengembangan media cetak *experiential learning* LATIN melalui *chat Whatsapp*.



Gambar 3.6 Pengajuan Draft *Leaflet*

Sumber : Dokumentasi Pemagang (2025)

Proses pengajuan ini bertujuan untuk memperoleh penilaian dari supervisor terkait kesesuaian konten dan visual *leaflet* dengan arahan awal yang telah dibahas pada tahap perencanaan. Selain itu, supervisor juga meninjau konsistensi penggunaan bahasa, ketepatan penyampaian informasi program, kesesuaian warna dan tipografi, serta keterpaduan antara teks dan elemen visual.

3.3.1.7 Penulisan Artikel Majalah *Forest Culture*

Selain mengerjakan materi komunikasi cetak, penulis juga mendapat tugas tambahan berupa penulisan artikel untuk majalah *Forest Culture* edisi 4 dari LATIN, dengan rubrik opini. Rubrik ini berisi gagasan, refleksi, serta sudut pandang penulis terhadap isu yang relevan dengan tema besar majalah. Artikel yang ditulis berjudul “Hutan yang Menghidupi: Refleksi Tentang *Food Forest* dan Cara Kita Memaknai Alam”.

Hutan yang Menghidupi : Refleksi Tentang Food Forest dan Cara Kita Memaknai Alam

Di lereng Gunung Halimun, hutan damar berdiri lebat dan berlapis. Pohon-pohon tinggi menjulang, sementara di bawahnya tumbuh babadotan, meniran, buah campolay, dan berbagai tanaman herbal lain yang tumbuh alami tanpa campur tangan manusia. Di antara akar-akar besar dan tanah yang lembab, tampak jelas bagaimana hutan membentuk jaring kehidupan yang saling menopang, tidak rapi tapi utuh, tidak tertata tapi hidup.

Pemandangan seperti ini sering menjadi inspirasi bagi konsep *food forest* atau hutan pangan, sebuah sistem yang meniru cara kerja hutan alami untuk menghasilkan pangan secara berkelanjutan. Dalam sistem ini, tanaman pangan ditanam secara berlapis. Ada pohon tinggi, perdu, herba, dan umbi-umbian yang tumbuh berdampingan, menciptakan keseimbangan seperti ekosistem hutan sesungguhnya.

Namun di tengah popularitas gagasan *food forest*, muncul pertanyaan penting: apakah ini benar-benar bentuk baru dari keberlanjutan, atau sekedar versi modern dari hubungan manusia dan alam yang dulu sudah lama dipraktikkan?

Gambar 3.7 Artikel Food Forest Edisi 4

Sumber: Dokumentasi Pemagang (2025)

Proses penggerjaan dimulai dari penentuan sudut pandang tulisan agar selaras dengan karakter rubrik opini, kemudian dilanjutkan dengan penyusunan *outline* untuk mengatur alur pembahasan dari bagian pembuka, pengembangan gagasan utama, hingga penutup. Setelah kerangka terbentuk, penulis menyusun draft artikel dengan gaya bahasa yang formal namun tetap komunikatif, agar tulisan mudah dipahami pembaca majalah. Tahap berikutnya adalah penyuntingan mandiri untuk merapikan struktur paragraf, memperjelas transisi antar gagasan, serta memastikan isi tulisan tetap fokus pada topik yang diangkat. Setelah draf dinilai siap, artikel tersebut diserahkan kepada tim *Learning Hub* LATIN.

3.3.1.8 Perancangan Materi Presentasi *Collaborative Experiential Learning*

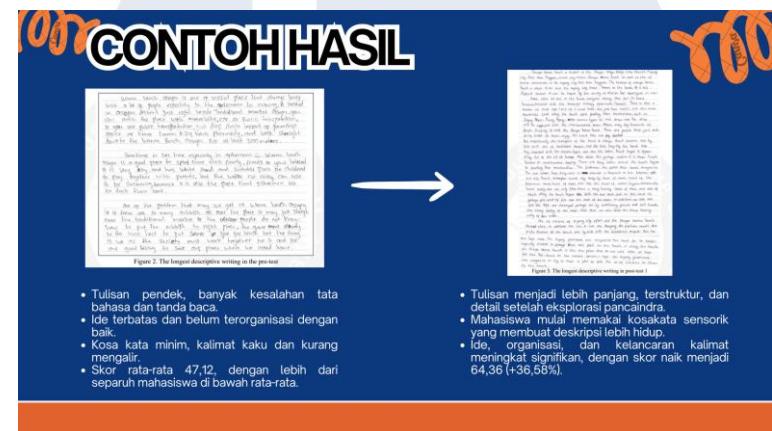
Pemagang juga berpartisipasi dalam kegiatan perancangan materi presentasi mengenai *Collaborative Experiential Learning*. Kegiatan ini dilaksanakan secara kolaboratif bersama rekan-rekan dalam *cluster special event* dibawah koordinasi LATIN, dengan

tujuan menghasilkan bahan presentasi yang digunakan sebagai materi pembelajaran dan referensi internal organisasi.

Materi presentasi yang disusun mencakup beberapa bagian utama, antara lain pengertian *collaborative experiential learning*, landasan teori dan konsep yang mendasari pendekatan tersebut, contoh penerapan *experiential learning* dalam konteks pembelajaran, serta manfaat yang diperoleh dari penerapan metode pembelajaran berbasis pengalaman dan kolaborasi.

Dalam pembagian tugas tim, pemagang bertanggung jawab menyusun bagian contoh penerapan *collaborative experiential learning*. Pada bagian ini, pemagang merujuk pada salah satu artikel jurnal yang membahas praktik pembelajaran kolaboratif berbasis pengalaman (Marpaung, 2018). Contoh yang diangkat dalam materi presentasi menggambarkan bagaimana proses belajar yang melibatkan pengalaman nyata, diskusi kelompok, serta refleksi bersama dapat meningkatkan kualitas pemahaman dan hasil pembelajaran peserta.

Penulis mengolah isi jurnal tersebut ke dalam bentuk materi presentasi dengan bahasa yang lebih ringkas dan komunikatif. Penekanan diberikan pada gambaran umum proses pembelajaran, bentuk aktivitas yang dilakukan, serta hasil yang diperoleh, sehingga materi dapat digunakan sebagai ilustrasi praktis dalam menjelaskan konsep *collaborative experiential learning* kepada audiens LATIN.

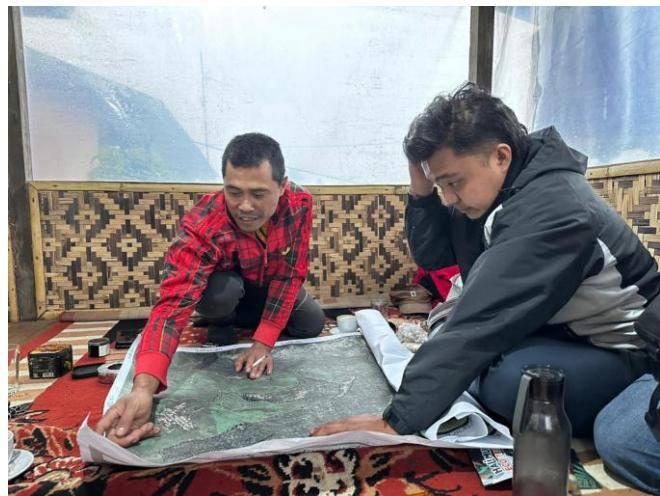


Gambar 3.8 Materi Collaborative Experiential Learning

Sumber: Dokumentasi Pemagang (2025)

3.3.1.9 Survey Lapangan ke Kampung Cibulao

Pada 18 November 2025, penulis mengikuti kegiatan survei lapangan ke Kampung Cibulao, Desa Tugu Utara, Bogor bersama staff LATIN dan dua orang pemagang lainnya. Kegiatan ini merupakan tugas tambahan yang masih berkaitan dengan pengembangan media komunikasi cetak, khususnya sebagai bagian dari proses pembuatan *leaflet* untuk Kampung Cibulao yang dikerjakan oleh tim lain. Melalui kegiatan survei lapangan ini, tim memperoleh gambaran langsung mengenai kondisi lokasi, aktivitas masyarakat, serta informasi kontekstual yang diperlukan agar materi komunikasi yang disusun dapat merepresentasikan situasi di lapangan secara lebih akurat.



Gambar 3.9 Survei Kampung Cibulao

Sumber: Dokumentasi Pemagang (2025)

Dalam pelaksanaannya, penulis turut membantu proses dokumentasi sebagai aset dokumentasi LATIN, terutama pada saat *staff* internal LATIN melakukan diskusi dan interaksi dengan warga kampung setempat. Dokumentasi ini digunakan sebagai bahan pendukung untuk kebutuhan publikasi dan pengembangan materi promosi LATIN. Selain mendukung kebutuhan visual, keikutsertaan penulis dalam kegiatan ini juga membantu memperkuat pemahaman mengenai salah satu kampung mitra LATIN ini. Pemahaman tersebut menjadi bekal tambahan bagi penulis dalam melihat keterkaitan antara program-program LATIN dan konteks sosial di tingkat komunitas.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.10 Kegiatan Dokumentasi Lapangan

Sumber: Dokumentasi Pemagang (2025)

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Selama pelaksanaan kerja magang di Lembaga Alam Tropika Indonesia (LATIN), pemagang menemukan beberapa kendala yang tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga berkaitan dengan pola kerja dan praktik komunikasi dalam organisasi berbasis dampak sosial. Kendala-kendala ini terutama muncul dalam proses penyusunan *leaflet experiential learning*, yang menuntut koordinasi lintas fungsi serta perencanaan komunikasi yang matang. Beberapa kendala yang dialami, yaitu sebagai berikut:

1. Kendala pertama berkaitan dengan penetapan pembagian dan rincian *jobdesk* pembuatan *leaflet* baru dipastikan sekitar dua minggu menjelang masa magang berakhir. Kondisi ini tidak hanya berdampak pada keterbatasan waktu peng�aan, tetapi juga menunjukkan belum optimalnya perencanaan komunikasi lintas fungsi dalam proses produksi media. Dalam konteks organisasi berbasis dampak, keterlambatan penetapan peran dan alur kerja berpotensi

memengaruhi kualitas perumusan pesan, karena proses produksi media komunikasi, terutama untuk program *experiential learning* ini memerlukan waktu yang cukup untuk eksplorasi pesan, penyelarasan nilai program, serta proses refleksi sebelum masuk ke tahap visualisasi.

2. Kendala kedua berkaitan dengan proses koordinasi yang tidak selalu dapat dilakukan secara intensif sesuai rencana. Pada beberapa kesempatan, supervisor perlu menjalankan tugas di luar kota sehingga diskusi langsung tidak memungkinkan untuk dilakukan. Selain itu, aktivitas kerja supervisor yang cukup padat menyebabkan respon komunikasi tidak selalu dapat diterima dalam waktu cepat. Situasi ini memperlihatkan adanya ketergantungan yang cukup tinggi pada satu aktor persetujuan dalam proses produksi media, yang berpotensi memperlambat pengambilan keputusan dan mempersempit ruang diskusi ketika waktu penggerjaan terbatas.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berdasarkan kendala-kendala yang telah dialami penulis selama proses kerja magang, berikut merupakan solusi yang penulis lakukan untuk mengatasi kendala tersebut.

1. Untuk merespon keterbatasan waktu akibat penetapan *jobdesk* yang terlambat, pemagang merefleksikan pentingnya kejelasan perencanaan kerja sejak tahap awal produksi media. Pengalaman ini menunjukkan bahwa proses perancangan materi komunikasi akan berjalan lebih terarah apabila alur kerja, pembagian peran, serta tahapan persetujuan telah dipahami sejak awal oleh pihak-pihak yang terlibat. Dalam konteks organisasi, kejelasan tersebut menjadi penting agar proses penyusunan pesan tidak hanya mengejar penyelesaian teknis, tetapi tetap memberi ruang bagi perumusan pesan yang matang dan sesuai dengan nilai program. Dengan demikian, proses kerja yang

lebih terstruktur sejak awal dapat membantu meminimalkan tekanan waktu pada tahap akhir produksi tanpa mengorbankan kualitas komunikasi yang ingin disampaikan.

2. Untuk merespon kendala koordinasi, pemagang merefleksikan pentingnya fleksibilitas dalam pengelolaan alur komunikasi kerja di organisasi berbasis dampak sosial. Pengalaman selama magang menunjukkan bahwa ketergantungan pada satu jalur persetujuan dapat memperlambat proses produksi materi komunikasi, terutama ketika terdapat keterbatasan waktu atau kondisi kerja yang dinamis. Oleh karena itu, penulis menyesuaikan pendekatan komunikasi dengan memanfaatkan jalur koordinasi alternatif, seperti berdiskusi dengan staf lain untuk memperoleh masukan awal pada aspek-aspek yang bersifat teknis dan operasional, namun tetap menjaga proses persetujuan utama sesuai dengan struktur organisasi. Pendekatan ini membantu menjaga kelancaran proses kerja tanpa mengganggu alur koordinasi yang telah ditetapkan.

