

PRAKTIKUM BK SOSIAL

“MELALUI TEKNIK PHOTOVOICE”

Dosen Pembimbing: Dr. Budi Astuti, M.Si



DISUSUN OLEH:

- | | |
|-----------------------------|---------------|
| 1. Ibnu Ramahan Wahuhadi | (10104144011) |
| 2. Yana Fitria | (10104244012) |
| 3. Ayu Lea Lailatussa'diyah | (10104244014) |
| 4. Min Juli Kusumawati | (10104244015) |
| 5. Dady Aji Prawira S | (10104244016) |
| 6. Qonita Mar'ati | (10104244017) |
| 7. Rastri Medhiana | (10104244018) |
| 8. Murphi Ayuni | (10104244019) |
| 9. Anggit Praseta Dewa | (10104244020) |
| 10. Zumita Hanafie | (10104244022) |
| 11. Sandi Rahmadani | (10104244023) |

PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2013

HALAMAN PENGESAHAN

Judul:

PRAKTIKUM BK SOSIAL MELALUI TEKNIK PHOTOVOICE

Oleh:

Ibnu Ramahan Wahuhadi	(10104144011)
Yana Fitria	(10104244012)
Ayu Lea Lailatussa'diyah	(10104244014)
Min Juli Kusumawati	(10104244015)
Dady Aji Prawira S	(10104244016)
Qonita Mar'ati	(10104244017)
Rastri Medhiana	(10104244018)
Murphi Ayuni	(10104244019)
Anggit Praseta Dewa	(10104244020)
Zumita Hanafie	(10104244022)
Sandi Rahmadani	(10104244023)

Telah disetujui dan disahkan oleh dosen pembimbing untuk digunakan dalam laporan kelompok BK SOSIAL BK 2010 B2

Yogyakarta, 14 Mei 2013

Dosen Pembimbing

Ketua Kelompok

Dr. Budi Astuti, M.Si

NIP. 19770808 200604 2 002

Dady Aji Prawira Sutarjo

NIM. 10104244016

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga kami dapat menyelesaikan penulisan proposal photovoice ini dengan lancar.

Penulisan proposal ini merupakan salah satu rangkaian tugas yang wajib ditempuh oleh setiap mahasiswa Bimbingan dan Konseling FIP Universitas Negeri Yogyakarta program S1-Kependidikan. Proposal Photovoice yang terdiri dari photovoice individu dan photovoice kelompok BK B-2 angkatan 2010.

Kami menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan proposal ini telah banyak menerima bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa,
2. Dosen Pembimbing Bimbingan dan Konselin Sosial “Photovoice B-2” yaitu Ibu Budi Astuti, M.Pd,
3. Orangtua yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan,
4. Teman-teman yang telah membantu menyusun laporan ini,
5. Semua pihak yang telah membantu kami dalam penyusunan proposal Photovoice ini.

Kami menyadari bahwa dalam penyusunan proposal ini terdapat banyak kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, kami mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kesempurnaan laporan photovoice ini.

Yogyakarta, Mei 2012

Kelompok B-2

BK FIP UNY

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	1
HALAMAN PENGESAHAN	2
KATA PENGANTAR.....	3
DAFTAR ISI	4
BAB I (PENDAHULUAN)	
A. LATAR BELAKANG.....	6
B. RUMUSAN MASALAH TUJUAN	7
C. MANFAAT	7
BAB II (PEMBAHASAN)	
A. PRAKTIKUM BK SOSIAL.....	8
B. TEKNIK PHOTOVOICE.....	11
C. APLIKASI TEKNIK PHOTOVOICE	
a. PHOTOVOICE INDIVIDU	
a) Komunitas Pengajian Mocopat Syafaat.....	14
b) Komunitas Fotografi.....	21
c) Komunitas Woow	34
d) Komunitas Bursaneka Bantul Radio.....	45
e) Komunitas Gentong.....	55
f) Komunitas Rumah Inspirasi Bangsa	62
g) Komunitas HIMA BK	73
h) Komunitas Kolawah	83
i) Komunitas PPMKI	88
j) Komunitas Pernak-Pernik.....	96
k) Komunitas MYC	102
b. PHOTOVOICE KELOMPOK	
a) Komunitas NPC.....	110
b) Komunitas Gento.....	123
c) Komunitas Airsoft Gun	134

BAB III (KESIMPULAN)	148
DAFTAR PUSTAKA	148
BIODATA PENULIS.....	150

BAB I

(PENDAHULUAN)

A. LATAR BELAKANG

Photovoice dikembangkan oleh Caroline Wang, yakni foto yang mengandung arti, yang didalamnya menceritakan potret atau diri sang pengambil foto, menceritakan komunitas tertentu, atau mendeskripsikan sebuah fenomena. Teknik Photovoice adalah sarana komunikatif yang didalamnya menyampaikan sebuah pesan yang tidak hanya dilakukan melalui bahasa lisan atau tulisan. Teknik ini juga menjadi sarana yang efektif dalam menyampaikan pesan atau ide-ide brilian. Selain itu, teknik ini juga digunakan untuk mengantisipasi masyarakat yang biasanya lemah dalam menyampaikan secara lisan (verbal). Melalui foto ini, kita berlatih untuk dapat menjelaskan suatu objek yang kita foto. Solusi alternatif dalam bentuk komunikasi partisipatif, salah satunya adalah teknik Photovoice. Teknik ini juga telah digunakan sejak tahun 2000 melalui film dokumenter. Isinya sebatas mendeskripsikan fakta-fakta.

Dengan demikian Kelompok Praktikum BK Sosial B2 ini menggunakan Teknik Photovoice sebagai suatu alat untuk mengangkat beberapa komunitas yang ada di Yogyakarta. komunitas ini terbagi dalam 2 jenis, yaitu Photovoice Komunitas Individu dan Photovoice Komunitas Kelompok. Photovoice Komunitas Individu terdiri dari 11 Komunitas, yaitu Komunitas Mocopat Syafaat, Komunitas Fotografi Purbalingga, Komunitas Woow, Komunitas Bursaneka Bantul Radio, Komunitas Gentong, Komunitas Rumah Inspirasi Bangsa, Komunitas HIMA PPB FIP UNY, Komunitas Kolawah, Komunitas PPMKI (Perhimpun Penggemar Mobil Klasik Indonesia) , Komunitas C3, dan Komunitas Skateboard (MYC). Sedangkan Photovoice Komunitas Kelompok terdiri dari Komunitas Billiard NPC (Next Pool

Club) , Komunitas GENTO (Gerombolan Tukang Tato) , Komunitas BLANKON (Barisan LPEGers And KOKANGers Ngayogyakarta).

Melalui Teknik Photovoice ini kita dapat menjelaskan tentang potret diri atau komunitas kita kepada orang lain tanpa harus menyampaikannya secara verbal. Selain itu, mengungkap tentang Profil Komunitas, Foto dan berbagai kegiatan yang dilakukan dalam suatu komunitas tersebut, juga mengenai analisis kelompok yang berkaitan dengan BK Sosial. Yakni dinamika psikologis, kelebihan dan kekurangan yang ada dalam komunitas, masukan terkait bidang BK, serta kritik tentang Komunitas tersebut.

Pada umumnya, Komunitas Individu yang diikuti oleh Kelompok Praktikum BK Sosial B2 ini mendapat respon yang cukup baik dimata masyarakat, akan tetapi untuk Komunitas Kelompok terkadang masih mendapat pandangan negatif dari masyarakat. Hal tersebut dikarenakan banyak masyarakat yang masih memandang sebelah mata terhadap Komunitas seperti Komunitas Billiard NPC (Next Pool Club) , Komunitas GENTO (Gerombolan Tukang Tato) , Komunitas BLANKON (Barisan LPEGers And KOKANGers Ngayogyakarta) tanpa mengenal secara keseluruhan profil-profil Komunitas tersebut. Hal tersebut didukung oleh banyaknya peristiwa-peristiwa negatif yang berkaitan dengan Billiard contohnya dunia malam dan perjudian, Tato yang dianggap sebagai hal yang kurang baik, dan adanya salah pengertian mengenai penggunaan airsoftgun yang dianggap berbahaya dan berkaitan dengan kriminal.

Akan tetapi, jika kita melihat lebih dekat mengenai Komunitas-Komunitas tersebut, sebenarnya apa yang selama ini dipandang negatif oleh masyarakat tidak sepenuhnya benar. Banyak hal positif yang dilakukan Komunitas tersebut. Jadi,

melalui Teknik Photovoice ini, kita dapat mengenal lebih dalam dan mengetahui fakta yang sebenarnya.

B. RUMUSAN MASALAH

- a. Apa saja komunitas yang diikuti oleh mahasiswa BK kelompok praktikum BK social B2?
- b. Apa saja komunitas yang diliput mahasiswa BK kelompok praktikum BK social B2 secara kelompok?
- c. Bagaimana dinamika kelompok dan kegiatan komunitas yang diikuti maupun diliput mahasiswa BK kelompok praktikum BK social B2?

C. TUJUAN

- a. Memenuhi Tugas Mata kuliah BK Sosial.
- b. Mengetahui berbagai kegiatan yang dilakukan oleh beragam komunitas.
- c. Memberikan pengetahuan terhadap mahasiswa mengenai berbagai komunitas yang diliput.
- d. Mengetahui teknik yang tepat untuk memberikan bimbingan kepada suatu komunitas.

D. MANFAAT

- a. Mahasiswa dapat mengerti tentang berbagai komunitas dan dinamika yang terjadi didalamnya.
- b. Dapat dijadikan pedoman untuk memilih komunitas yang sesuai dengan potensi, bakat dan minat.
- c. Membantu menginformasikan kepada masyarakat luas tentang komunitas yang diliput.
- d. Mengetahui berbagai hal yang terjadi dalam suatu komunitas, baik yang positif ataupun negative.

BAB II

(PEMBAHASAN)

A. PRAKTIKUM BK SOSIAL

a. Pengertian BK Sosial

Bimbingan dan konseling sosial adalah proses bantuan untuk memfasilitasi siswa agar mampu mengembangkan pemahaman dan keterampilan berinteraksi sosial atau hubungan insani (human relationship) dan memecahkan masalah-masalah sosial yang dialaminya (Yusuf, 2009: 55).

Menurut Sukardi (2007: 55), bimbingan sosial membantu siswa mengenal dan berhubungan dengan lingkungan sosialnya yang dilandasinya budi pekerti luhur, tanggung jawab kemasyarakatan dan kenegaraan.

Bimbingan sosial, menyangkut pengembangan (a) pemahaman tentang keragaman budaya atau adat istiadat, (b) sikap-sikap sosial (sikap empati, altruis, toleransi, dan kooperasi), dan (c) kemampuan berhubungan sosial secara positif dengan orang tua, guru, teman, dan staf sekolah (Yusuf, 2009: 55).

Bimbingan dan konseling sosial diberikan dengan cara menciptakan lingkungan sosial sekolah yang kondusif, dan membangun interaksi pendidikan atau proses pembelajaran yang bermakna (memberikan nilai manfaat bagi perkembangan potensi siswa secara optimal) (Yusuf, 2009: 55).

b. Tujuan Bk Sosial :

- Terciptanya rasa menghargai dan menghormati terhadap orang lain.
- Memiliki rasa tanggung jawab dan komitmen terhadap tugas, peran hidup dalam bersosialisasi.

- Memiliki kemampuan berinteraksional.
- Memiliki kemampuan berkomunikasi baik secara verbal maupun non verbal.
- Memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri.

c. Praktikum Bk Sosial

Pembentukan kompetensi dalam kegiatan praktikum ini mengacu pada Standar Kompetensi Konselor, sebagaimana tercantum dalam Permendiknas No.27/2008, yaitu: menyelenggarakan bimbingan konseling yang memandirikan.

Ruang Lingkup Teori/ Konsep Psikologis/ Alat ukur terkait dengan BK Pribadi-Sosial

1. Teori perkembangan emosi dan sosial, misalnya:

- Teori Perkembangan Sepanjang Hayat (Havigurst)
- Teori Erickson (Perkembangan Sosial)
- Coping
- Attachment
- dll.

2. Teori-teori sosial, misalnya:

- Dinamika kelompok
- Komunikasi
- Prosocial
- Friendship
- Keberagaman dan kemajemukan
- Lingkungan hidup

3. Konsep-konsep psikologis, misalnya:

- Self Concept

- Self Esteem
- Agrasi
- Konflik
- Asertif
- dll.

4. Problem-problem sosial, misalnya:

- Tawuran
- Bullying
- Violence

5. Alat ukur terkain dalam BK:

- Evaluasi program layanan BK
- Evaluasi hasil kegiatan bimbingan
- Sosiometri
- AUM
- Wawancara
- Observasi
- dll.

6. Contoh Teknik/ Metode Bimbingan Klasikal (in door/ out door):

- Sosiodrama, psikodrama
- Role play
- Art Therapy
- Story telling
- Wayang
- Puppetry
- Game play

- Expressive writing
- Asosiasi bebas
- Outbound

7. Contoh Media Layanan Informasi :

- Grafiti
- Kartun
- Komik
- Poster
- Photovoice
- Exbanner
- Puisi
- Cerpen
- Film
- Blog, dll.

B. TEKNIK PHOTOVOICE

Photovoice adalah suatu proses yg dpt membantu individu untuk mengidentifikasi, mewakili dan memperkuat komunitas melalui teknik fotografi. Di tangan individu, gambar visual dapat 'berbicara' tentang berbagai hal, bersifat fleksibel dan memungkinkan individu utk berpartisipasi aktif dalam komunitas bahkan dengan kekurangan yg ada pada dirinya. Photovoice dapat diaplikasikan di berbagai bidang seperti pendidikan, klinis, sosial, industri, forensik dll.

Photo Voice juga merupakan sebuah teknik (terapi, latihan, pengamatan, proses, rehabilitasi) yang dapat membantu individu untuk mengidentifikasi, mewakili dan

memperkuat komunikasi melalui gambar atau image atau foto. Metode yang diterapkan adalah riset partisipan, dimana individu mengambil foto untuk membuat orang lain melihat dunia melalui kameranya atau gambar yang dia ambil.

Terdapat tiga tujuan utama dari pelaksanaan *Photo Voice* yaitu:

1. Mencatat dan merekam kelebihan lingkungan di sekitar individu;
2. Memungkinkan adanya dialog dengan bahasan diskusi foto dalam kelompok;
3. Mempengaruhi pengambilan keputusan individu.

Dalam Photovoice, foto berfungsi sebagai pemicu perubahan pola pikir dan perilaku yang diharapkan sebagai tujuan psikoterapi. Foto juga merupakan bentuk dokumentasi sosial yang mewakili pengalaman pribadi dan menyampaikan pengetahuan dari sudut pandang individu. Dalam prosesnya, individu akan diminta untuk menuliskan narasi yang sesuai dengan pemahamannya akan gambar/image/foto yang dihadirkan dalam proses diskusi.

Selain untuk kepentingan individu secara individual, *Photo Voice* telah digunakan oleh sebuah badan Internasional di Afrika untuk mengubah sebuah fenomena sosial negatif yang menjangkiti masyarakat, seperti dalam menurunkan angka HIV/AIDS atau penyalahgunaan alkohol. Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan keefektifan aplikasi *Photo Voice* dalam membantu individu dengan kerusakan otak (*brain-injured patient*) dalam menyusun strategi untuk *daily living*.

C. APLIKASI TEKNIK PHOTOVOICE

a) PHOTOVOICE INDIVIDU

Komunitas Pengajian Mocopat Syafaat

Ibnu Ramadan Wahyuhadi

10104244011

Latar Belakang Pemilihan Komunitas

Mocopat Syafaat merupakan forum berkumpul secara rutin bersama Cak Nun (Emha Ainun Nadjib). Acara ini mungkin bisa dibilang pengajian, tapi standar yang biasa ditemui dalam sebuah acara pengajian tidak benar-benar menjadi dominan. Sebab di dalamnya lebih banyak mengajarkan semangat hidup, sikap toleran dan hidup bersama dalam kontribusi kebaikan. Jadi boleh juga dibilang bahwa Jamaah Maiyah (sebutan bagi jamaah) tidaklah identik sebagai sekumpulan orang Islam saja. Malah seringkali hadir dalam pengajian ini tokoh2 lintas Agama, Aliran, Suku Bangsa, Etnik, LSM, Mahasiswa dalam dan luar negeri, dan lain-lain. Nuansanya sangat berbudaya dan tidak juga sertamerta menjadi sinkretisme.

Bermula dari keinginan untuk “memaksa” diri saya lebih mengenal islam, maka saya mengiyakan ajakan teman untuk mengikuti acara maiyahan di Jogja (Mocopat Syafaat). Ternyata salah besar niat yang saya inginkan dari maiyah. Maiyah bukan tempat untuk mengenal islam tetapi lebih luas dari itu – yakni untuk lebih mengenal dan memahami kehidupan, bukan hanya berisi sholawat, wirid, dan doa, melainkan menumbuhkan spiritualitas manusia. Maiyahan perdana saya tanggal 17 Mei 2010, dan setelah itu saya rutin mengikuti acara maiyahan, dan sering mengikuti acara Cak Nun (Emha Ainun Nadjib) dan Kiai Kanjeng diluar acara rutin maiyahan, seperti di UGM, UII, Malioboro, Tamansiswa, Taman Budaya, Kopasus kartasura, Cangkringan, dan lainnya.

Profil Komunitas

Maiyah lahir pada malam menjelang akan digelarnya Sidang Istimewa MPR 2001, tepatnya pada tanggal 31 Juli 2001, sementara di Jakarta suhu politik semakin memanas, Emha secara khusus menggelar acara “Sholawatan Maulid” di kediamannya bersama

sahabat-sahabatnya Kiai Kanjeng untuk mensikapi situasi politik yang semakin tidak menentu.

Kegiatan semacam ini sebelumnya sudah sering digelar namun belum menggunakan kata-kata Jamaah Maiyah, sebab hanya berupa kegiatan pengajian yang tidak hendak menekankan pada eksistensi substansif. Dalam perkembangannya sebutan Jamaah Maiyah tetap dipertahankan nilai esensialnya bukan mengacu pada kelompok, golongan, ataupun aliran. Pendekatan dengan nama Jamaah Maiyah lebih bertujuan sebagai bentukan kebersamaan meraih semangat bertahan hidup bahwa Allah berada pada setiap napas kehidupan.

Deskripsi Foto



❖ Gambar 1.

Adalah gambaran acara Mocopat Syafaat yang diadakan tanggal 17 setiap bulannya. Terlihat pada gambar dimana Cak Nun sedang memimpin diskusi dengan para jamaah.



Gambar 2.

Menggambarkan acara maiyahan “Sarasehan Budaya” di Universitas Islam Indonesia pada tanggal 19 Maret 2012. Pada acara tersebut selain Cak Nun turut hadir pula Busyro Muqodas sebagai pembicara.



Gambar 3.

Menggambarkan suasana pengajian Budaya di Purbalingga pada tanggal 11 Desember 2012, terlihat ribuan jamaah mengikuti acara maiyahan.

Pembahasan

1. Analisis Kepekaan Sosial

Maiyah berusaha merealisasikan Bhineka Tungga Ika, dimana yang Batak bicaralah dengan logat Batak, yang Banyumas ya dengan cengkok Banyumasan. Tak ada yang menutup-nutupi sepanjang untuk saling melindungi, memahami, dan menyangangi agar sampai pada tujuan bersama. Bukan hanya dalam perbedaan Budaya dalam perbedaan yang lebih sensitif, maiyah pun dapat dengan dewasa menerima dan saling memahami perbedaan itu sendiri. Keberagaman dalam maiyah sangat dijaga oleh semua jamaah. Itulah Maiyah.

Jamaah maiyah terdiri dari berbagai lapisan masyarakat yang memiliki heteroginitas, jamaah maiyah dapat dibagi menjadi dua yakni jamaah rutin serta jamaah pengunjung. Jamaah rutin ialah jamaah yang memang memiliki kelekatan dengan dengan maiyah itu sendiri sehingga tentunya memiliki intensitas tinggi dalam maiyahan serta memiliki hubungan komunikasi dengan jamaah lainnya. Sedangkan jamaah pengunjung ialah jamaah yang mengikuti acara-acara maiyahan yang memposisikan dirinya hanya untuk mengikuti maiyahan tetapi tidak membangun komunikasi yang intensif dengan para jamaah lainnya.

Dalam acara maiyahan pun dapat dibedakan antara jamaah rutin dengan jamaah pengunjung, tetapi tidak ada yang dapat membatasi dan membeda-bedakan antara mereka. Karena ketika mengikuti maiyahan mereka berbaur serta bergaul tanpa ada penekanan terhadap jamaah tertentu. Dari perbedaan para jamaah maupun muatan diskusi dalam maiyahan menunjukkan kedewasaan para jamaah dalam memandang suatu perbedaan. Yang perlu ditekankan jamaah maiyah memang tidak bisa melepaskan diri dari Cak Nun sebagai figur panutan. Tapi pengkultusan bukan menjadi ideologi masal bagi jamaah maiyah. Jadi meskipun Cak Nun tidak bisa hadir di dalam acara, tetap saja acara bisa berlangsung dengan baik.

2. Kontribusi Dalam Kelompok

Selain mengikuti acara maiyahan, saya juga berusaha membangun komunikasi dengan sesama jamaah maiyah dalam kegiatan maiyahan itu sedniri maupun diluar acara. Hal tersebut saya lakukan sebagai bentuk silaturahmi sesama jamaah atau saya asumsikan sebagai cara menambah saudara.

Sampai akhirnya saya aktif dalam embrio jamaah maiyah Regional Purbalingga, dengan teman mahasiswa di jogja dan para jamaah maiyah Purbalingga lainnya membentuk kepanitiaan hingga dapat membuat acara pengajian budaya dengan mengundang Cak Nun dan Kiai Kanjeng pada tanggal 11 Desember 2012, diluar dugaan acara tersebut diperkirakan dihadiri lebih dari 6000 orang-luar biasa.

3. Hambatan dan Tantangan

Sejauh ini meski kerap mendapat hambatan dalam kegiatan maiyah, tetapi kedewasaan serta kekompakan para jamaah dan unsur lainnya dalam maiyah dapat menghadapi hambatan-hambatan tersebut bersama-sama. Hambatan yang paling sering dijumpai adalah anggapan bahwa maiyah adalah kegiatan pluralisme yang kebablasan, meski sebenarnya maiyah menganggap bahwa pluralisme adalah hakikat hidup yang Tuhan berikan kepada manusia.

Meski terkadang mendapat kecaman dari berbagai pihak, para jamaah maiyah menganggap kecaman tersebut berasal dari pihak yang belum mengenal maiyah. Sering pula maiyah mengundang kelompok yang sebelumnya memandang negatif, tetapi setelah mengikuti acara maiyahan baru mereka sadari tentang Maiyah.

4. Manfaat bagi anggota

Komunitas Mocopat Syafaat memberikan banyak manfaat bagi para anggota (Jamaah Maiyah). Seperti menambah wawasan, meningkatkan spiritualitas individu, serta yang terpenting dapat menyikapi perbedaan ditengah masyarakat dengan cara yang moderat tanpa merugikan siapa-siapa dengan batasan tertentu pula.

5. Masukan terkait dengan bidang BK

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh komunitas ini berbeda dengan komunitas serupa yang lain, tujuannya sama tetapi bentuk dan kegiatan yang dilakukan oleh komunitas pengajian ini (mocopat syafaat). Komunitas pengajian seperti ini tentunya banyak memberikan efek positif bagi anggota/jamaah. Masukan yang kiranya sesuai dengan komunitas ini adalah mengupayakan melakukan kegiatan serupa pada siang hari, dikarena dengan diadakannya kegiatan pada malam hari akan membuat pandangan negatif orang diluar komunitas.

Kesimpulan

Berdasarkan keikutsertaan saya dalam komunitas Mocopat Syafaat, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- Forum mayyah yang diikuti oleh berbagai kalangan bukan saja islam saja, tetapi lintas agama, suku bangsa, etnik, mahasiswa dan masyarakat biasa sehingga memberikan magnet tersendiri. Dalam forum ini tidak ada yang menonjolkan identitas tertentu, tanpa mengilangkan identitas tentunya, karena forum ini sangat moderat bagi semua identitas.
- Bagi saya ini merupakan komunitas yang ideal, karena didalam komunitas hubungan antar jamaah terjalin sangat erat.

Komunitas Fotografi

Yana Fitria

10104244012

A. Latar Belakang memilih Komunitas

Komunitas Fotografi merupakan tempat dimana orang-orang yang memiliki kesukaan terhadap dunia fotografi, mereka membentuk sebuah gabungan untuk saling membagi ilmu tentang apa itu fotografi dan segala hal tentang fotografi bisa kita temukan disana. Dalam hal ini komunitas yang akan saya bahas adalah komunitas fotografi yang ada di purbalingga, dimana saya tergabung di dalamnya. Namun komunitas ini tidak hanya untuk warga purbalingga saja yang memiliki hobi foto, berfoto maupun memfoto, tapi juga untuk siapa saja yang ingin mengetahui lebih dalam tentang dunia fotografi.

Saya bergabung dalam komunitas fotografi karena saya memiliki hobi berfoto. Menurut saya sangat menyenangkan jika setiap moment yang terjadi bisa kita abadikan lewat sebuah foto. Apalagi kita dapat mengkreatifitaskan hal tersebut ke dalam berbagai bentuk misalnya foto candid, foto kenang-kenangan, foto konsep, dll. Itu semua dapat kita aplikasikan melalui seni fotografi. Saya begitu tertarik pada hal yang bernama fotografi, tidak hanya unik namun bisa menjadi saksi bisu di kehidupan kita yang menampilkan berbagai kejadian yang kita alami dalam bentuk gambar foto.

Saya memilih komunitas fotografi sebagai bahan photovoice pribadi saya karena saya sendiri merupakan anggota dari komunitas tersebut. Dimana dalam hal ini saya berperan sebagai salah satu model yang ada di komunitas ini. Saya sangat menikmati peran saya sebagai model dalam komunitas tersebut. Kecintaan daya terhadap dunia fotografi membuat saya nyaman berada dalam komunitas tersebut. Saya bisa mendapatkan banyak pengalaman, ilmu tentang bagaimana cara memotret, mengolah foto, mengatur tatanan lighting, menata rias wajah dan menghadirkan kreatifitas ke dalam sebuah konsep foto yang tidak biasa. Dengan adanya keikutsertaan saya dalam komunitas tersebut diharapkan dapat lebih memberikan kepuasan dalam penyajian photo voice ini.

B. Profil Komunitas

- Nama Komunitas : Komunitas Fotografi
- Tahun Berdiri : 2010
- Jumlah Anggota : 152 anggota terdaftar
- Sekretariat : Belakang Gor Guntur Darjono, Purbalingga.
- Base Camp : Lestoran Kopi, Purbalingga.
- Slogan : I don't like fotografi, I LOVE IT!
- Facebook : Komunitas Fotografi Purbalingga
- Contact Person :
 - Hendra Saputra (085647700077) – Ketua
 - Irawan Chris Vector (085726568645)
 - Tyo (085743152071)

C. Aktifitas Komunitas

Komunitas fotografi ini memiliki kegiatan rutin yaitu nongkrong bareng setiap malam minggu di lestoran kopi. Kumpul-kumpul tersebut sering mereka manfaatkan untuk saling sharing, berbagi informasi dan ilmu serta untuk mendiskusikan konsep foto selanjutnya yang akan diadakan. Setelah menyusun konsep yang disepakati kegiatan selanjutnya biasanya adalah mengeksekusi konsep tersebut dengan memotret lalu menuangkannya ke dalam hasil foto.

Biasanya setiap mereka selesai memotret mereka saling sharing dengan menunjukkan hasil karya yang baru saja mereka buat. Jika mereka sulit bertemu seringkali mereka aktif di jejaring sosial facebook yaitu “Komunitas Fotografi Purbalingga”, disana dapat kita temukan berbagai hasil karya dari masing-masing fotografer yang saling mereka pameran dengan maksud untuk dikomentari dan mendapat kritik yang membangun. Suatu kepuasan tersendiri dapat memperlihatkan hasil karya fotonya. Untuk itu walaupun intensitas bertemu sulit namun jejaring sosial dapat menjadi alternative media yang cocok untuk tetap saling menjalin hubungan dan silaturahmi.

Selain nongkrong bareng dan aktif berhubungan di jejaring sosial, komunitas ini juga aktif mengadakan hunting bareng. Biasanya kegiatan ini dilakukan setiap 1 minggu sekali, namun juga waktunya bisa tidak pasti karena

setiap anggota memiliki profesi yang berbeda-beda. Hanya saja yang menetap di purbalingga yang sering melakukan hunting bareng, atau dalam istilah kami “hunbar”. Sebelum melakukan hunbar mereka menentukan konsep foto yang akan digunakan, di sinilah sisi unik dan asyiknya dimana kita dapat memunculkan imajinasi dan ide kreatif kita dalam menghasilkan sebuah karya seni fotografi.

D. Deskripsi Foto

Foto Bersama Anggota Komunitas

Gambar 1.1
Anggota Komunitas



Gambar 1.1 Para anggota komunitas sedang mengabadikan moment dengan foto bersama.

Gambar 1.2
Preparation



Gambar 1.2 Para anggota sedang mempersiapkan Peralatan sebelum memulai pemotretan.

Gambar 1.3
Make Over / Make up



Gambar 1.3 Seorang MUA sedang wajah sang model dan salah satu memperhatikan apa yang dilakukan sang model.

Gambar 2.1
Behind The Scene



Gambar 2.1 Sang Fotografer sedang memberikan arahan kepada sang model.

Gambar 2.2
Hasil Foto



Gambar 2.2 Hasil foto dari behind the scene pada Gambar 2.1

Pemotretan Outdoor

Gambar 3.1
Behind The Scene Outdoor



Gambar 3.2
Hasil Foto Outdoor



Pemotretan Indoor

Gambar 4.1

Behind The Scene Indoor



Gambar 4.2

Hasil Foto Indoor



Hasil Karya Komunitas Fotografi

Gambar 5.1 dan 5.2

Konsep Oriental Girl



Gambar 5.3
Konsep Angel



Gambar 5.4
Konsep Action



Gambar 5.5
Konsep The Dust



Gambar 5.6
Konsep Penculikan



Gambar 5.7 dan 5.8

Konsep Fantasi



Event

Gambar 6.1 dan 6.2

Acara Workshop Fotografi



Gambar 6.3 dan 6.4
Acara Pekan Raya Banyumas



Porto Tugas
Gambar 7.1
Media Sosial Twitter



Gambar 7.2
Media Sosial Blackberry

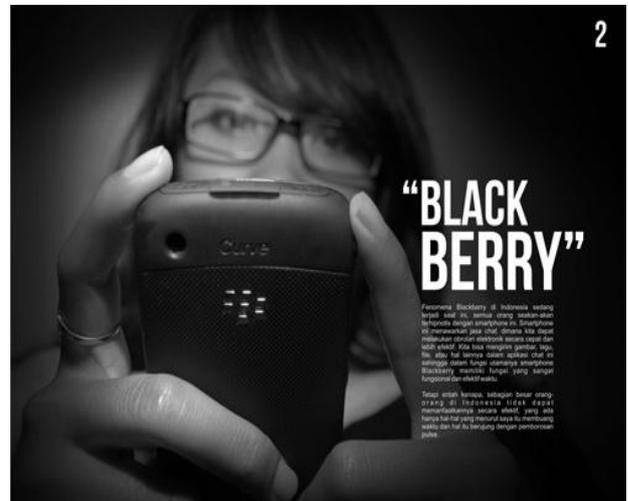


Foto Couple

Gambar 8.1 dan 8.2



E. Kepekaan Sosial

Komunitas fotografi ini sebenarnya merupakan gabungan dari mereka yang mencintai dunia fotografi. Beberapa anggota diantaranya merupakan mahasiswa, wartawan koran, buruh event, dan ada pula yang sekedar hobi. Karena profesi mereka yang berbeda-beda sehingga untuk bertemu secara kontinuitas mereka mengalami kesulitan. Untuk itu kepekaan sosial yang dilakukan adalah dengan mempersembahkan karya mereka seringkali dalam event-event yang diadakan di dalam kota untuk meramaikan event tersebut.

Seperti yang kita ketahui memiliki hobi yang sama tidak berarti memiliki profesi yang sama, namun hal itu tidak menjadi penghalang untuk kami dalam bersosialisasi sesama anggota komunitas. Walaupun sulit menentukan waktu untuk berkumpul, para anggota masih aktif melakukan sharing di jejaring sosial untuk sekedar saling sapa atau memamerkan hasil karya. Namun cara ini berhasil mempererat kedekatan antar sesama anggota. Oleh karena itu jarang terjadi perselisihan diantara anggota komunitas.

Sejauh ini komunitas ini belum pernah mengadakan bakti sosial karena sulitnya mengatur waktu untuk berkumpul, sehingga kepekaan sosial yang dilakukan biasanya dengan menyumbangkan hasil karya yang telah mereka buat. Hasil karya tersebut dipersembahkan dalam event-event yang diadakan di dalam kota untuk meramaikan dan memeriahkan event. Hal ini cukup menghibur dan memberikan kepuasan kepada para anggota komunitas yang mempersembahkan hasil karyanya untuk dilihat dunia.

F. Kendala dan Solusi

➤ Kendala

Kendala yang sering terjadi adalah kurang tersedianya wardrobe untuk mengeksekusi konsep-konsep tertentu. Biasanya disebabkan karena keterbatasan wardrobe mengingat kita tidak berada di kota besar yang memiliki fasilitas yang menunjang. Jika adapun kadang wardrobe tersebut harganya sangat mahal.

Spot/lokasi yang dipilih tidak sesuai harapan karena cuaca yang berubah-ubah (outdoor). Misalnya kita sudah menentukan hari dan tempat (outdoor) yang sesuai dengan konsep yang sudah dipilih, namun cuaca tidak seperti yang kita harapkan karena cuaca yang berubah-ubah, kadang mendung, hujan, atau malah panas yang begitu menyengat.

Sulit mencari MUA yang pas dengan konsep yang dipilih. Make Up Artist di daerah purbalingga memang sangat limit, apalagi MUA yang modern yang bisa menyesuaikan konsep yang ada sangat sedikit. Kebanyakan yang kita temukan adalah penata rias yang dimana masih memberikan make up layaknya make up adat jawa.

➤ Solusi

Solusinya untuk mengatasi keterbatasan wardrobe biasanya disiasati dengan memodifikasi bahan/kain yang sudah ada. Seperti : ada crew yang membawa syal atau selendang itu bisa dimodifikasi untuk dijadikan property sehingga walaupun tidak mendapatkan wardrobe yang pas, namun hal itu sangat membantu untuk menutupi kekurangan yang ada.

Kemudian untuk spot/lokasi (outdoor) yang kurang sesuai biasanya kita cari spot lain, dengan mencari spot yang mirip yang bisa masuk/sesuai dengan konsep yang dipilih. Jika spot cadangan tidak ditemukan maka kita terpaksa ganti hari.

Lalu MUA yang kurang sesuai biasanya kita mengandalkan kreatifitas masing-masing untuk merias wajah sang model. Mungkin ada pendapat dari Fotografer untuk penggunaan warna atau masukan dalam menegaskan riasan yang ada sehingga karakter yang telah dikonsepsikan bisa lebih terlihat.

G. Manfaat Komunitas bagi Anggota (Peluang)

Dengan adanya komunitas ini, anggota merasakan manfaat, diantaranya:

- Dapat mengeksplorasi imajinasi dan kreatifitas mereka,
- Dapat membantu saudara/temannya yang membutuhkan fotografer untuk prewed, foto couple, single, atau untuk mengabadikan moment tertentu.
- Dengan bergabungnya dengan komunitas ini anggota juga dapat menambah ilmu mereka untuk mengolah hasil karya fotonya menjadi lebih baik.
- Untuk saya sendiri, peluang atau manfaat yang bisa saya dapatkan adalah dengan mengikuti komunitas ini saya bisa mengembangkan hobi saya, bisa menambah ilmu saya tentang bagaimana cara memotret, pengaturan lighting dsb, cara merias wajah, cara mengolah sebuah foto, dll.

H. Dinamika Psikologis

Komunitas Fotografi ini didirikan berdasarkan kesukaan terhadap dunia fotografi.

Jika kita perhatikan masing-masing fotografer memang memiliki cara memotret tersendiri yang menjadi ciri khasnya dalam mengambil gambar. Hal itu bisa kita curi ilmunya dengan memperhatikan dia bagaimana mengambil gambar yang tepat. Kemudian saat proses editing juga kita dapat menemukan hal-hal menakjubkan seperti merubah warna, background maupun skintone. Proses editingpun menjadi bagian menarik untuk saling berbagi trik mengedit. Ada lagi tentang pose-pose yang ditunjukkan para model, untuk yang satu ini bisa dijadikan bahan pembicaraan

para model untuk saling mengakrabkan satu sama lain. Adapun konsep-konsep unik yang tidak biasa membuat para crew bekerja keras memberikan yang terbaik untuk mewujudkan konsep tersebut. Ditambah MUA yang cekatan menghadirkan imajinasi yang saling melengkapi. Itu semua membuat anggota kami semakin akrab seperti keluarga. Komunikasipun selalu terjalin tidak hanya di dunia nyata tapi juga di dunia maya.

Komunitas ini dibentuk dengan tujuan memberikan pemahaman tentang dunia fotografi dimana banyak sesuatu yang sangat unik yang bisa kita temukan. Mungkin dari sisi cara memotret, editing, pose dari model, konsep yang tidak biasa, atau MUA yang cekatan. Semua anggota dalam komunitas ini sudah seperti keluarga, satu sama lain memiliki kedekatan walaupun intensitas bertemu jarang namun mereka aktif berkomunikasi dalam forum di facebook.

I. Masukan Terkait Bidang BK

Adapun beberapa masukan yang diberikan terkait bidang BK, diantaranya:

- Dari segi bimbingan karier diharapkan fotografi tidak dijadikan sebagai profesi gadungan dengan bertujuan untuk menyalahgunakan arti dari fotografer itu sendiri, sehingga dapat mengakibatkan tercemarnya profesi seorang fotografer.
- Dari segi personalitas, bk memberikan masukan untuk menyadarkan setiap anggota untuk tidak menyalah gunakan komunitas ini untuk kepentingan pribadi.
- Dari segi bimbingan sosial, bk memberikan masukan untuk tidak menggunakan nama fotografi untuk hal-hal yang tidak terpuji, seperti contohnya memotret nude dengan motif tertentu.

J. Kesimpulan

Komunitas Fotografi adalah komunitas penyuka dunia fotografi. Dimana mereka menyajikan sebuah karya seni dalam bentuk foto yang dapat dijadikan alternatif untuk menuangkan hobi dan kreatifitas. Seperti kita ketahui sebuah foto dapat menyimpan banyak makna disetiap sudut pandang gambarnya, hal ini semakin unik dengan adanya olahan dari editing serta sentuhan dari penata rias yang menguatkan konsep cerita yang ada di dalamnya. Tentu saja kegiatan yang mereka lakukan harus positif untuk menjaga nama baik komunitas ini sehingga Bimbingan Konseling memberikan sumbangan masukan untuk tidak menyalah gunakan komunitas/nama fotografi untuk hal-hal dengan tujuan/maksud tertentu. Hal ini dimaksudkan agar sesama anggota komunitas dapat menjaga nama baik komunitasnya sehingga apa yang telah mereka bina dapat terjaga dengan baik.

KOMUNITAS “WOOW”

Ayu Lea Lailatussa'diyah

10104244014.

A. Pendahuluan

Penyusunan *photo voice* pada komunitas “woow” disusun oleh Ayu Lea Lailatussa'diyah, NIM 10104244014. Hasil dari *photo voice* yang saya lakukan akan dipaparkan lebih lanjut di bawah ini.

1. Latar Belakang Memilih Komunitas

Banyak sekali perkumpulan-perkumpulan atau yang familiar disebut dengan komunitas yang sudah terbentuk di sekitar lingkungan masyarakat, misalnya saja komunitas hijabers, komunitas motor gede, komunitas pecinta alam, dan lain-lain. Biasanya, suatu komunitas terbentuk karena adanya kesamaan tujuan, kesukaan, maupun hobby. Dalam suatu komunitas juga terdapat beberapa individu atau kelompok yang berbeda-beda baik itu dari segi budaya, agama, sifat, usia, jenis kelamin, ataupun pekerjaannya. Namun perbedaan tak menutup kemungkinan suatu individu atau kelompok untuk membentuk atau bergabung dengan individu atau kelompok lain. Faktanya ada faktor lain yang memiliki pengaruh kuat pada individu atau kelompok yang bergabung dalam suatu komunitas, yakni adanya faktor kenyamanan ketika berada dalam komunitas tersebut.

Begitu pula dalam komunitas “woow” ini, komunitas sederhana yang hanya terdiri dari 2-4 orang atau lebih yang memiliki beragam jenis perbedaan, namun adanya satu kesamaan, seperti kesamaan dalam hal obrolan, lawakan, ataupun yang lainnya, juga didukung oleh faktor kenyamanan. Para anggota yang bergabung biasanya sekedar *sharing*, *ngobrol*, ngerjain tugas, dan bercanda satu dengan yang lainnya. Komunitas “woow” terbentuk karena seringnya frekuensi berkumpul dan jalan bersama. Komunitas ini terbentuk tidak resmi dan memang tidak adanya peresmian untuk membentuk komunitas “woow” ini. Anggota dari komunitas “woow” ini adalah mahasiswa yang memiliki jurusan yang sama, yakni Bimbingan dan Konseling kelas B. Akan tetapi hanya angkatan 2010 saja. Kenapa? Ya, itu berjalan begitu adanya.

Seiring berjalannya waktu dan bertambahnya kesibukan, waktu berkumpulnya komunitas ini *agak* sedikit berkurang. Terkadang di saat tak sengaja sedang bertemu

dan memiliki jadwal kuliah yang sama, sering ada celetukan, “*Yuuuk maem, udah lama gak maem bareng*” dengan begitulah salah satu cara komunitas “woow” ini bertemu kangen satu sama lain.

2. Profil Komunitas

Nama Komunitas	: Komunitas “woow”
Tahun Berdiri	: Sekitar tahun 2011
Jumlah Anggota	: 2-4 orang mahasiswa atau lebih (tak ditentukan)
Base Camp	: Tak menentu, pindah-pindah, lebih intens di kampus
Alamat	: Kampus UNY
Website	: Tidak ada
Sifat Komunitas	: Tidak resmi dan terbuka
Bentuk Kegiatan	: <i>Sharing, its your day, everywhere we are.</i>

Dalam komunitas “woow” ini juga terdapat hubungan untuk saling mengenal dan mempererat hubungan antar satu individu dengan individu lainnya, atau pun satu kelompok dengan kelompok lainnya.

3. Kegiatan atau Aktivitas Sehari-hari Komunitas “woow”

Kegiatan rutin harian komunitas “woow” yakni kuliah. Dalam kegiatan kuliah tersebut tentu saja antar anggota satu dengan yang lainnya menyempatkan diri untuk menyapa, bercerita, dan saling *sharing* satu dengan yang lainnya. Biasanya membahas apa saja yang terjadi di sekitar, berdiskusi, bercanda, atau hanya sekedar bertukar pikiran dan membahas tugas-tugas perkuliahan.

Selain kegiatan *sharing*, adapula kegiatan lain yang biasanya dilakukan, sebut saja *its your day*. Setiap ada anggota atau teman yang sedang berulang tahun, dengan senang hati komunitas ini membuat *surprise party* bagi dia yang berulang tahun. Kegiatan ini tak tentu kapan terlaksananya. Biasanya ditetapkan sesuai tanggal ulang tahun si teman atau sesama anggotanya. Ini sebagai bentuk *caring* dan ikut memeriahkan acara yang hanya dilangsungkan satu kali dalam setahun. “*Happy birthdaaaaaaaaaaaaaaay.....!!!!*”

Kegiatan yang selanjutnya yakni *everywhere we are*, maksudnya adalah komunitas “woow” ini sangat peka dengan adanya kamera. Di manapun itu, tak memandang siapa yang memegang kamera, komunitas “woow” ini tetap akan *action* (hehe..). Komunitas “woow” juga terkadang melakukan rekreasi seperti jalan-jalan ataupun hanya sekedar makan. Intinya yang penting bisa berkumpul.

4. Deskripsi Foto

Dalam laporan ini, menggunakan teknik photo voice, di mana setiap foto yang diambil akan kami deskripsikan sesuai dengan isi foto tersebut. Berikut merupakan dokumentasi foto beserta deskripsinya:



Gambar 1. Lagi kumpul-kumpul nih.....

Foto ini diambil ketika awal semester 3. Masih imut-imut kan? Hehehhee.....
enggak sengaja aja nge-*take* foto ini, soalnya lagi ngumpul-ngumpul di depan ruang jurusan BK tercinta ☺



Gambar 2. Kalau ini sih lagi makan-makan sambil *sharing* juga...hehe

Emang *everywhere we are* deh! Hahahahaaa..... ini difotoin sama teteh Fitri. Senengnya motoin, tapi sukanya iseng, iseng *ngezooom*, iseng yang difoto kakilaaah, inilaah, itulaaah, alhamdulillah ya ini fotonya utuh. Makasih teteeeeheh ☺



Gambar 3. Lagi kuliah, *gak* lupa mengabadikannyaaaaa~

Rupa-rupanya *gak* asing lah ya...xixixi. Subhanallah, lagi kuliah Psikologi Umumnya Oma nih, cakeeep kaaaaaaan!!!!huahahahaha.



Gambar 4. Indriyanti beach.....

Waktu itu lagi senang banget main mamah-mamahan dan langsung milih mamahnya masing-masing. Ini disebut aja keluarga cemara mini (hohoho...) ini aku sama iyung aku (sebelah kiri), yang satunya mamih tetangga, anaknya yang motoin heheee..... ini lagi iseng, lagi pingin banget ke pantai, temen-temen yang lain pada *gak* bisa, yaudah deh berangkat berempat pun jadi. Alhasil, nyangkut di pantai bagus yang ada balon-balonnya, pantai indrayanti!



Gambar 5. Happy borndaaaay, Jeniiiiiiiiiiiiiiii.....!!!!

Tepatnya malam akan berganti menjadi 2 maret 2012. Akhirnya bisa kesampaian jadi orang-orang terakhir yang ngucapin sekaligus ngerayain ulang tahunnya Jeni. “*Happy bornday* Jeni ♥. Selamat 20 tahun!” senang rasanya kala ada teman yang udah berumur 20 tahun lebih dulu....heheheheee.....iseng-iseng buat ceng-cengan :p



Gambar 6. Selamat ulang tahuuuuunn, Jonooooooooooooo...

Ini pas lagi ulang tahunnya Jonohohoo, panggilan sayangnya. Ini juga ulang tahun yang ke-20 looh, menua duluan deeh hahahaha, “*Happy birthdaaaaay*, Sob!” ini tepatnya di mana hayoooooo? Siapa tau.. ini di ujung Malioboro, depan Monumen 1 Maret. Pas acara berlangsung *gak* sengaja minta pengamen buat ngebantuin kita nyanyi selamat ulang tahun buat Jono. So sweeeeeet ♥



Gambar 7. Ulang tahun ke-20 tahun!!!

Sebelumnya terima kasih untuk semua pihak yang terlibat. Aku suka!

Ulang tahun terwoow ya ulang tahun ke-20. Alhamdulillah, ini ulang tahunnya Lea, “*Saengil cukkaeee, Lea!*” Dipenghujung tanggal 26 Juni 2012 dapet surprise dari temen-temen yang berlangsung di antara dua pohon beringin di Alun-alun Kidul, dan super sekali kejutannya, kuenya, akunya (muehehehehee), yang buat surprisenya juga doong pastinya. Huwaaaaaaa ♥. Gomawo!



Gambar 8. Tahun ke-20nya Uceeeeeng..

Buat acara yang satu ini agak telat *surprise party* nya. *Sorry*, dikarenakan ulang tahun Uceng yang bertabrakan dengan jadwal *long holiday*. *So*, tetep *gak* pantang menyerah buat ngasih *surprise party* yang udah sempet ketahuan duluan. Tapi jangan salah. Acara yang bertempat di salah satu tempat nongkrong anak muda di

Yogyakarta ini tetep meriah dan woow looooh haha.....”Selamat menjadi 20 tahun Uceng, yang paling muda di antara yang lainnya. Tetaplah berjiwa muda! xoxo ♥”



Gambar 9. 21 tahunnya Lampung..yeyelalaaa~

Sehabis ujian nih langsung cuuuuus beli kue dan siapin properti lain buat acaranya Lampung. Oke kan? “Selamat jadi 21 tahun ya Lampung ♥ duluan nih yeeeeee hahahaaaa.....*Peace Love and No Galau!*”



Gambar 10. Yang baru ajaaaa.....Raras!

Belum lama ini ada yang nyusul jadi 21 tahun juga looooh, Raras namanya....hahaha. Emang agak gimana gitu kalo udah bahas usia, ckck. “Selamat ya! Sekarang angka 2-nya udah ada temennya, angka 1 gitu loh!hihi...♥”



Gambar 11. Actioooooon!

Ya, sesuai dengan kegiatannya, *everywhere we are!* Muehehehheeee..... iseng aja mumpung lagi bareng dan ada sukarelawan yang mau motoin ☺ ☺ ya gitu deh kalo udah disuguhin kamera....bhahahahaaa maaf atas kelebihannya ya!

B. Pembahasan

1. Analisis Komunitas

Komunitas “woow” dibentuk atas seringnya frekuensi untuk bertemu dan bersama satu dengan yang lainnya. Tak ada peresmian kapan ataupun di mananya. Komunitas “woow” ini merupakan perkumpulan cewek-cewek yang biasanya melakukan aktivitas bersama seperti, jalan bareng, makan, ngerjain tugas, *sharing*, atau hanya ngobrol-ngobrol biasa. Tidak ada status resmi untuk komunitas “woow” ini. Bersama berbagi cerita dan tawa itulah yang ada di dalamnya.

Untuk anggota komunitas “woow” hampir anggotanya kebanyakan perempuan yang berstatus sebagai mahasiswa prodi Bimbingan dan Konseling angkatan 2010 kelas B. tidak ada keharusan atau paksaan. Karena komunitas “woow” ini hanya sekedar perkumpulan teman sebaya saja. Komunitas ini pun tak membatasi siapa saja yang masuk komunitasnya, barang siapa sedang bersama ya itulah komunitas “woow” berada.

Dalam komunitas “woow” juga tidak membatasi pihak yang terlibat untuk memiliki hubungan dengan “dunia luar”. Karena komunitas “woow” ini adalah pertemanan yang terjalin dengan begitu adanya tanpa ada tuntutan harus bergabung dengan komunitas ini saja. Tidak! Di mana teman-teman berkumpul, nah, di situlah komunitas “woow” ini terbentuk.

2. Bentuk Kepekaan di dalam Komunitas

Bentuk kepekaan mungkin lebih ke arah *caring* atau perhatian serta sikap tanggap terhadap sesama. Contoh kecilnya, ada salah satu teman yang kesehariannya selalu riang gembira, tiba-tiba pada hari itu ia lemas dan lesu. Tanpa aba-aba tentu sesama teman akan menegur ada apa ataupun kenapa. Lalu, seperti kegiatan *its your day*, setiap bulan ada saja yang bertambah tua, ada catatan kecil atau alarm pengingat di kalender *handphone*, yang sengaja dibuat supaya selalu mengingat kapan hari bahagia di saat si teman bertambah usia. Selain itu, agar dapat merayakan serta merasakan kebahagiaan yang dirasakan oleh si teman di salah satu hari bahagiannya.

3. Dinamika Psikologi

Hubungan yang terjalin antar anggota sudah cukup baik. Saling meyapa, tegur sapa, tanya kabar, sampe tanya pacar...ups. Kedekatan tentu saja sudah terjalin satu sama lain. Tidak lagi begitu canggung, tidak lagi begitu enggan untuk meminta bantuan atau hanya sekedar bercerita tentang apa yang telah dilakukan. Seperti yang telah dipaparkan dalam poin kepekaan, antar sesama tak lagi segan untuk memberikan perhatiannya.

Suatu hubungan, tentunya pertemanan tak selamanya berjalan lurus tanpa ada masalah atau hambatan. Konflik tentu pernah terjadi. Ini bisa disebabkan oleh bebrapa faktor yaitu, kesalahpahaman, doi lagi *gak mood*, atau masalah karena ejekan kecil-kecilan yang sebenarnya hanya bercanda. Namun, teman-teman yang lain selalu mengingatkan dan “mengademkan” perasaan agar diri ini tidak terlalu marah dan mendramatisir keadaan, karenaa itu memang bercanda.

4. Kendala atau Hambatan

Selama bersama tentu saja komunitas “woow” ini menemukan kendala ataupun hambatan di dalamnya. Kendala ini pun umumnya terjadi disebuah komunitas yang bertemakan “teman sebaya” di dalamnya. Berikut ini kendala yang terjadi:

- a. Terkadang dianggap sebagai sebuah *geng* karena terdiri dari beberapa orang yang sering melakukan aktivitas bersama.
 - b. Masih kurangnya komunikasi sesama teman atau anggota.
 - c. Sudah memasuki semester atas jadi *agak* susah untuk melakukan aktivitas bersama yang intes seperti dulu.
 - d. Konflik tentu tak bisa dihindari.
5. Manfaat yang Didapatkan Ketika berada di dalam Komunitas

Di mana ada suatu hambatan tentunya ada sebuah manfaat dibaliknya. Berikut ini manfaat ketika adanya suatu komunitas ataupun ketika berada di dalam komunitas, komunitas “woow”:

- a. Mempererat tali silaturahmi antar sesama. Banyak teman banyak rejeki....amiin.
- b. Dengan adanya *sharing*, diskusi, dan ngobrol-ngobrol, jadi tahu info. Nambah lagi deh pengetahuannya.
- c. Saling mengisi satu sama lain. Di kala sedang sedih, gundah, gulana pas ketemu rame-rame langsung bisa mengikis sedikit demi sedikit.
- d. Bisa bercandaan, bisa ngecengin orang, hahahahaaaaa.
- e. Kalau kesulitan dalam membuat tugas, bisa tanya deh.
- f. Ada yang ngajakin pergi kalo lagi *weekend*, walaupun gak semua, dan itu udah alhamdulillah banget.
- g. Asyiknya emang rame-rame. Heheheee....

6. Kritik untuk Komunitas Woow

Setelah diamati, komunitas ini cukup baik dalam hal sosial yakni dapat berinteraksi dan menjalin hubungan antar sesama komunitas atau pun di luar komunitas. Akan tetapi, dalam kegiatan yang diadakan komunitas woow ini lebih

banyak mengarah ke hal yang ‘menyenangkan’ seperti main, kumpul, dan sebagainya. Untuk hal yang berkaitan dengan akademis atau belajar, mungkin tidak sebanyak hal sosial.

C. Kesimpulan

Kesimpulannya komunitas “woow” merupakan komunitas yang terdiri dari beberapa mahasiswa prodi Bimbingan dan Konseling kelas B angkatan 2010. Komunitas ini merupakan suatu kumpulan teman sebaya yang memiliki kegiatan berupa *sharing, its your day, dan everywhere we are*. Komunitas ini merupakan komunitas yang terbentuk secara tidak sengaja mengalir begitu adanya. Dan yang paling penting komunitas “woow” merupakan komunitas yang terbuka dan bergabung dengan siapa saja. Ini terjadi karena seringnya frekuensi untuk bersama, dan tentunya faktor kenyamanan.

D. Referensi

Dokumentasi dari file Ayu Lea L.

Komunitas Jual Beli OnLine “BURSANEKA BANTUL RADIO “

Min Juli Kusumawati

10104244015

1. Pendahuluan

Penyusun Photovoice pada Komunitas Jual Beli OnLine “BURSANEKA BANTUL RADIO “ ini: Min Juli Kusuma Wati (10104244015)

A. Latar Belakang Memilih Komunitas

Maraknya aktivitas pengguna situs sosial media seperti facebook, twitter, BBM, WhatApp akhir-akhir ini banyak dimanfaatkan oleh pengguna situs tidak hanya sekedar untuk media berbincang-bincang saja namun kini situs-situs online kerap digunakan sebagai ajang promosi baik barang atau iklan-iklan produk yang sangat bervariasi isinya. Hal tersebut menjadikan situs sosial media tidak lagi hanya sebagai media bertukar pendapat atau cerita namun dapat dikatakan sudah merambah menjadi lahan bisnis yang notabene memberi banyak kemudahan bagi pengguna untuk mencari, membeli, dan menjual suatu produk dan jasa tertentu. Media facebook misalnya, yang sudah sangat familiar dikalangan masyarakat saat ini karena kemudahan dalam mengakses media tersebut, oleh beberapa orang dimanfaatkan untuk membuka suatu situs, atau forum jual beli barang dan jasa secara online melalui media grup yang menaungi para penjual dan pembeli melalui akun facebook miliknya.

Sebenarnya situs jual beli online ini sudah banyak dan sering juga kita jumpai seperti berniaga.com, [kaskus](http://kaskus.com), tokobagus.com dan masih banyak lagi. Dari masing-masing situs ini memiliki cara atau aturan dalam jual beli yang sedikit berbeda meskipun pada dasarnya sama yaitu, sebagai wadah promosi bagi orang yang ingin menjual atau membeli suatu barang. Grup Bursaneka Bantul Radio sendiri lebih memilih memanfaatkan facebook sebagai wadah promosi gratis bagi pengguna facebook, yang dipilih karena lebih mudah diakses dan cakupannya tidak seluas berniaga.com, dll yang kadang komersial untuk digunakan. Sedangkan di Bursaneka ini para pengguna facebook dapat dengan bebas tanpa biaya mengakses atau mempromosikan barang dan jasanya di grup sesuai dengan aturan main yang berlaku di grup tersebut.

B. Profil Komunitas

Nama Komunitas	: Bursaneka Bantul Radio
Tahun Berdiri	:
Jumlah Anggota	: 17.000 orang
Tempat Kumpul	: Gabusan (depan gong), Bantul, Yogyakarta
Moto	: Kalau ada yang gratisan, ngapain musti bayar mahal?
Facebook	: BURSANEKA BANTUL RADIO (Ajang promosi Gratis)
Admin	:
	1. Nama FB : Bara FM
	2. Nama FB : Ridwan Prastowo
	3. Nama FB : Tanpa Apa apa

Bursaneka Bantul Radio adalah suatu wadah komunitas/grup facebook yang menaungi ajang promosi barang dan jasa online secara gratis. Awalnya grup ini dibuat oleh beberapa orang pemuda penyiar radio wilayah Bantul yang menyiarkan acara promosi barang dan jasa di radio 89.1 FM BANTULRADIO, yang menaungi teman-teman yang berdomisili di Bantul khususnya sebagai ajang promosi gratis. Kemudian beberapa penyiar tersebut membuat grup di facebook agar kapan saja pemirsa ingin mempromosikan barangnya bisa dilakukan di facebook. Kini grup ini berkembang pesat sehingga anggotanya tidak hanya warga Bantul saja tapi hampir seluruh warga Jogja sudah bergabung menjadi anggota grup ini.

C. Kegiatan sehari-hari Komunitas

Secara umum komunitas ini memiliki kegiatan sehari-hari yaitu jual beli via facebook. Dimulai dari anggota mempromosikan barang atau jasa yang akan dijual seperti tivi, sepatu, kipas angin, kartu perdana, kaos, jasa sedot WC, service menyervice barang elektronik, jasa hack, dan lain sebagainya dengan menyertakan gambar/foto barang terbaru sesuai kondisi saat akan dijual, harga, keterangan kondisi barang, dan contac person. Selanjutnya proses tawar menawar barang dilakukan dengan cara komen di postingan atau sering disebut dengan istilah lapak yang bersangkutan. Proses tawar menawar dilakukan secara terbuka diposting forum seperti sistem lelang. Kemudian jika sudah deal dengan salah satu pembeli yang serius ingin membeli dan sesuai dengan harga yang disepakati selanjutnya antara pembeli dan penjual melakukan kesepakatan COD (cash on delivery) barang

langsung di tempat. Hal ini dapat dikatakan menjadi salah satu pembeda situs jual beli ini dibanding situs online lainnya yaitu, proses mendapatkan barang dilakukan langsung(bertemu langsung) dengan membawa uang dan barang, tidak dilakukan via *transfer payment* dan kirim paket, sehingga memunculkan suatu interaksi langsung anatar pribadi. Demikian juga dengan para pembeli yang membutuhkan barang atau jasa bisa langsung posting apa yang sedang dicari atau dibutuhkan.

Seperti yang telah saya jelaskan diatas, kegiatan sehari-hari dalam komunitas ini pun tidak jauh berbeda. Saya sebagai seorang *seller* sekaligus *buyer*. Artinya sekali waktu saya memposting barang dagangan di forum seperti kartu perdana aon, keripik pisang coklat, kerikik singkong pedas, kosmetik,dll, dan sekaligus saya bisa menjadi buyer juga. Barang yang pernah saya beli melalui forum ini antara lain, HP, jam tangan, beberapa jenis makanan, speaker, helmet, dsb.

Uniknya, karena sebagian besar anggota komunitas ini adalah orang Jogja dan sebagian besar adalah laki-laki maka bahasa-bahasa yang digunakan adalah bahasa jawa dan bahasa-bahasa tidak resmi. Saking bebasnya grup ini barang atau jasa yang ditawarkan juga beraneka ragam, ada barang baru dan *second* dan bisa dibidang barangnya aneh-aneh seperti, jual kartu perdana nomor cantik, charger, antena tivi, uang receh, jasa hack handphone dsb.

Meskipun aktifitas grup ini kebanyak dilakukan via facebook dan cukup mudah untuk bisa menjadi anggota grup ini namun dalam proses promosi barang dan jasa grup ini memiliki aturan-aturan main seperti: dilarang membandingkan harga dengan lapak sebelah (*police prise*), wajib mencantumkan foto beserta keterangan terbaru kondisi barang yang akan dijual, harga yang jelas, dan CP.

D. Diskripsi Foto

Dalam laporan ini, disusun menggunakan teknik photo voice, di mana setiap foto yang diambil dideskripsikan sesuai keadaan foto tersebut. Berikut hasil dari foto-fotonya:

Gambar 1. Iklan Tripod mini oleh Muh A Azys



Salah satu contoh bentuk promosi atau iklan yang menawarkan new tripod mini untuk SLR, harga 100 pas yang berarti tidak dapat ditawar lagi. Disertakan pula keterangan spesifikasi tripod untuk SLR Canon EOS 600D

Gambar 2. Contoh komen dalam postingan



Terlihat ada komen penjelasan lebih lanjut dari pemilik lapak dan komen dari anggota yang lain mencoba *menyundul* postingan.

Gambar 3. Lapak Budi Mataram menjual blender Maspion MT-1502



Nampak pada gambar sebuah blender maspion yang coba ditawarkan, spesifikasi barang belum pernah dipakai dan harga belum dicantumkan berarti masih bisa ditawar/lelang.

Gambar 4. Jagomas Junot menawarkan dagangan roti dan kue.



Terlihat ada anggota yang menawarkan jasa membuat roti. Bukan hanya barang-barang saja yang coba ditawarkan, tapi ada juga yang menawarkan makanan di forum Bursaneka ini.

Gambar 5. Contoh pembeli yang mencoba mencari informasi tentang barang yang sedang dibutuhkan.



Terlihat Alvin Nurkholis dan Wylliam R sebagai pembeli yang mencoba mencari barang dengan memposting spesifikasi barang yang sedang dicari, seperti tablet dengan kisaran harga 450ribuan dan ban luar dengan kisaran harga 50 ribu.

Gambar 6. Contoh proses COD disalah satu rumah pembeli.



Terlihat suasana COD sebuah baju di rumah pembeli, dan make up. tempat sesuai dengan kesepakatan termasuk untuk harga yang bisa bertambah dari harga jual jika barang diantar ke rumah pembeli yang jauh dari lokasi penjual sesuai kesepakatan.

Gambar 7. Sebagian anggota Bursaneka yang sedang kumpul-kumpul



Terlihat beberapa teman-teman anggota yang sedang berkumpul di salah satu *basecamp* milik admin Bara FM (no 2 dari kiri depan baju merah). Selain kumpul malam rabu di depan Gabusan, teman-teman ini bisa kumpul-kumpul di basecamp yang ada misal di rumah admin Bara.

2. Pembahasan

a. Analisis Dinamika Sosial

Meskipun interaksi secara intensif antar anggota dilakukan via media/tidak langsung namun komunikasi dan interaksi yang terjadi di dalamnya memiliki dinamika yang kuat. Anggota Bursaneka sendiri terdiri dari berbagai golongan pekerjaan, usia, kebudayaan, dan jenis kelamin, serta agama. Sebagai seorang pedagang atau pembeli anggota harus pandai-pandai mengatur dan menjaga sikap sebagai seorang pedagang atau pembeli yang baik, yang kredibel, dan dapat dipercaya, karena sikap anggota yang ditunjukkan lewat caranya menanggapi komen-komenan anggota lain sangat mempengaruhi hubungannya dengan anggota lain. Apabila anggota bisa menjadi penjual atau pembeli yang baik, bertanggung jawab dan jujur dengan barang yang dijual, menawarkan harga yang sesuai dengan kondisi barang, adil, dan sabar tawar menawar dengan pembeli, maka anggota atau pembeli lain akan percaya dan tertarik dengan postingan-postingan kita sehingga semakin banyak yang minat dan membantu kita untuk menjual barang di forum, biasanya teman-teman ini walaupun tidak serius ingin membeli tapi mereka membantu untuk menaikkan postingan di forum, hal ini sering disebut dengan istilah up atau *sundul*. Sedangkan jika kita tidak bisa menjaga sikap seperti, tidak jujur dengan barang yang dijual, memberi harga yang terlalu tinggi, tidak sabar tawar menawar, atau sebagai pembeli suka menawar harga seenaknya dan tidak sesuai, menjatuhkan harga lelang, melakukan police price, dll tentu saja banyak anggota lain yang merasa teganggu dan menjadi tidak kooptif dengan kita, sehingga jika kita memposting barang akan mendapat respon yang kurang baik dan kooperatif juga dari teman-teman lain.

Karena cakupan wilayah untuk domisili para anggota sebagian besar ada di wilayah Jogja dan cukup terjangkau maka proses penyerahan barang sering dilakukan dengan sistem COD=Cash On Delivery, yang intinya pembayaran dilakukan jika sudah melihat barang langsung (ada uang ada barang). Dengan demikian interkasi antar anggota memungkinkan adanya kontak langsung yaitu saat proses COD dilakukan di tempat dan waktu yang sudah disepakati bersama. Selain itu, para anggota bisa lebih saling mengenal secara langsung dengan anggota lain melalui suatu acara kumpul barang “Rabu Seru” di kawasan Bagusan yang diadakan setiap malam rabu pukul 20.00 sampai

22.00/selesai. Acara ini diadakan selain agar para anggota lebih bisa mengenal satu sama lain juga biasanya diadakan *sharing* tentang barang-barang yang dipromosikan, jasa, dan ide-ide baru untuk memajukan grup tersebut.

b. Hambatan dan Tantangan

Sejauh ini cukup banyak ditemui hambatan yang dihadapi. Bagi para anggota adanya pembeli yang *rewel* dan kurang bertanggung jawab memberikan hambatan tersendiri bagi para penjual barang seperti kesulitan menentukan harga dalam lelang terbuka, harga jual rusak karena pembeli yang kurang bertanggung jawab ini merusak harga dengan cara menjatuhkan harga lelang, sedangkan pembeli juga menemui hambatan dari penjual seperti harga yang terlalu mahal, kondisi barang yang cacat ditutup-tutupi, mudah emosi saat proses tawar menawar atau lelang, membatalkan janji dengan pembeli yang sudah deal diawal karena mendapat harga yang lebih tinggi, dsb. Dalam hal ini admin beserta anggota lain yang lebih bertanggung jawab membuat suatu trobosan dengan membuat kartu identitas bagi para anggota yang bertujuan untuk mendapatkan data-data lengkap dan kongkrit para anggota dengan tujuan jika ada masalah tipu menipu di forum bisa segera melacak pelaku dan juga korbannya. Jika dalam hal mendaftar sebagai anggota forum tidak dikenakan biaya sama sekali, untuk kartu anggota ini dikenakan biaya 5.000 @orang untuk sekali daftar. Namun karena kepemilikan kartu ini tidak diwajibkan bagi seluruh anggota maka tidak banyak anggota yang mau membuat kartu anggota ini.

c. Manfaat Bagi Anggota

Bursaneka Bantul Radio memberikan manfaat bagi para anggotanya, antara lain;

1. Mempermudah anggota menawarkan dan mencari barang atau jasa yang mereka miliki atau butuhkan.
2. Dengan bergabung dengan forum ini, penjual maupun pembeli bisa mendapat respon yang cepat daripada menawarkan di tempat-tempat yang menerima penitipan barang untuk dijual.

3. Forum ini memberikan banyak variasi barang dan harga, 1 jenis barang memiliki variasi kualitas dan harga berbeda sehingga anggota dapat memilih sesuai kebutuhan.
4. Dengan adanya sistem lelang terbuka di forum tersebut, penjual dapat memperoleh penawaran tertinggi.
5. Harga atau penawaran di Bursaneka lebih tinggi daripada penawaran di konter, toko barang bekas, dan tempat-tempat sejenis.
6. Penjual dan calon pembeli mendapatkan harga yang lebih bagus daripada mereka menjual atau membeli di konter, toko barang bekas, dan tempat-tempat sejenis, dan karena melalui lelangan pembeli dan penjual bisa memperoleh harga yang sesuai dengan kesepakatan.
7. Dengan semakin aktif di forum (berjualan, membeli barang, dan mengomentari postingan di forum) maka semakin banyak mengenal dan dikenal oleh anggota lain yang bisa menjadi relasi/chanel.
8. Di forum tersebut anggota memperoleh ilmu nyata dalam jual beli, seperti cara tawar menawar yang baik, cara memilih barang yang baik, kesabaran menjadi seorang penjual yang barangnya ditawar, dsb.

3. Masukan terkait BK

Menurut saya, dalam untuk forum ini BK dapat melakukan bimbingan kepada anggota tentang kejujuran karena masih banyak anggota baik buyer maupun seller yang terkadang bertindak curang. Selain itu bimbingan tentang nilai-nilai kesopanan, saling menghargai, toleransi, kreatifitas, kesabaran juga dapat diberikan untuk komunitas ini. BK juga dapat memberikan bimbingan karir pada anggota komunitas sebagai salah satu bentuk pekerjaan yang dapat lebih dikembangkan oleh anggota yang berminat atau berbakat dagang agar dapat lebih mengoptimalkan kemampuannya.

4. Harapan ke depan dengan Ikut Komunitas

Setelah ikut komunitas ini, saya belajar banyak hal tentang dunia perdagangan, bagaimana proses jual-beli itu merupakan sebuah seni yang bisa melatih kreatifitasan diri, membangun toleransi pada orang lain, melatih kesabaran, jujur serta percaya pada orang lain karena itu saya berharap dengan ikut dalam forum ini saya dapat mengembangkan kemampuan bisnis saya, dimulai dari berjualan yang

kecil-kecil saya berharap suatu saat nanti jualan saya bisa berkembang pesat dan bisa dijadikan alternatif pekerjaan yang menghasilkan pendapatan yang besar.

KOMUNITAS GENTONG

Dady Aji Prawira Sutarjo

10104244016

A. Latar Belakang Memilih Komunitas

Sekarang ini lebih banyak generasi muda penikmat film dari pada penciptanya. Kesan mencipta atau membuat film sangat tabu kaitannya dengan permasalahan dana, pengalaman dan apresiasi. Dalam komunitas ini, para anggotanya mencoba memulai mempelajari; acting, tugas tiap crew film, directing film, penulisan naskah dan tugas-tugas dalam pembuatan film lainnya.

B. Profile Komunitas

1. Nama : Komunitas Gentong
2. Tahun Berdiri : 2012
3. Jumlah Anggota : 25 orang
4. Basecamp : Kantin Taman Budaya Yogyakarta
5. Visi : Memajukan dunia seni (seni peran) Yk
6. Misi :
 1. Membina praktik bermain peran
 2. Produksi film dengan kreasi ide
 3. Menjaga kekompakan Anggota
7. Slogan : Gentong.....Lenjeeeh !!!
8. CP : Dady (085729200943)

C. Kegiatan Sehari-hari

Komunitas gentong memiliki kegiatan rutin setiap rabu malam di kantin TBY. Kegiatan ini meliputi kumpul bersama, bercanda gurau, sharing informasi baik

bersifat cinemas atau non cinemas dan kemudian membicarakan rencana produksi selanjutnya.

Selain berkumpul ria dan membicarakan rencana produksi, komunitas gentong setiap berkumpul selalu melakukan pelatihan acting bagi tiap anggotanya dengan mendatangkan seniman peran Yogya. Memberi pelajaran dan pemahaman terkait penggunaan alat produksi dan tugas tiap divisi dalam produksi serta pengumpulan uang kas komunitas.

Ativitas sosial selain menjaga dan saling support dengan kekurangan dan kelebihan tiap anggota,gentong juga sering bekerjasama dengan komitas lain, seperti dance,modeling dan komunitas-komunitas seni lainnya. kemudian kami sering bersinergi untuk melakukan aktivitas sosial, seperti bersih TBY dan sekitarnya.

D. Deskripsi Foto



Gambar 1. Ketua komunitas gentong.

- Pengalaman dibidang acting : berperan dan bertugas difilm layar lebar “the legend of trio macan”,”kata hati”,”gevangenis”.
- Dan beberapa ftv yang bersetting di Jogja.
- Standup Comedy, Vocalis, dan MC.



Gambar 2. Anggota komunitas Gentong

- Dalam gambar ini para anggota akan bersiap memulai produksi indie film berjudul masih ada matahari.



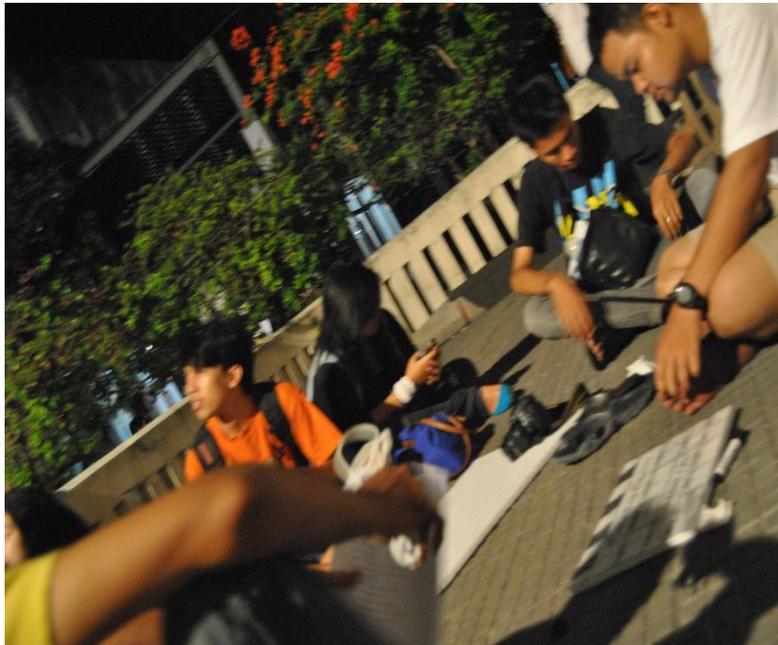
- Gambar 3. sutradara sedang memberikan penjelasan tugas dan persiapan-persiapan alat yang diperlukan.



- Gambar 4. sutradara mengecek kembali pengambilan gambar dan intuksi pada cameramen.



- Gambar 5. sutradara mengarahkan pemain untuk reka adegan.



- Gambar 6. rapat evaluasi dan perencanaan pasca produksi hari pertama.



- Gambar 7. sutradara mengarahkan a-strada (baju orange) dan cameramen.



- Gambar 8. sebelum dan sesudah produksi film, komunitas gentong selalu berusaha menjaga keakraban antar anggota dengan latar belakang anggota yang berbeda-beda.

E. Analisis Dinamika Psikologis

Komunitas gentong mencoba menyajikan wujud karya seni dalam bentuk film. Film yang dibentuk selalu bertujuan untuk memberikan pelajaran, hikmah dan pesan

untuk menjadi seseorang yang lebih baik lagi baik bagi dirinya pribadi maupun bagi kehidupan sosial.

Untuk anggota komunitas gentong sendiri terdiri dari mahasiswa, pelajar dan masyarakat umum. Tujuan kami membebaskan anggota komunitas adalah untuk meminimalisasi gap-gap strata pendidikan dan memperluas wawasan ide kaitannya dengan perwujudan cerita dan adegan.

F. Hambatan dan Tantangan

Sampai saat ini hambatan utama komunitas gentong yaitu mengatur waktu pertemuan antar anggota karena memang disadari kesibukan tiap anggota berbeda-beda terlebih bagi pelajar yang dengan sadar komunitas perlu meyakinkan orang tua mereka bahwa kegiatan komunitas ini positif.

Tantangan yang selalu dihadapi tidak lain adalah pembuktian bahwa karya dari komunitas gentong sendiri memiliki nilai-nilai unggul dibanding karya-karya yang sudah ada. Dengan begitu komunitas gentong selalu mempelajari karya-karya besar sineas dalam dan luar negeri sebagai referensi karya komunitas gentong selanjutnya.

G. Manfaat komunitas Bagi Anggota

Komunitas Gentong memberikan beberapa manfaat bagi para anggotanya. Diantara lain:

1. Pembelajaran dan Pemahaman didunia acting, seni peran dan produksi film.
2. Sharing info-info seputar jogja terkait event. Berbagi info pekerjaan baik di dunia film maupun keseharian.
3. Menambah teman atau kenalan.
4. Bersinergi dan bekerjasama dengan komunitas lain sehingga menguntungkan tiap anggota baik materil maupun non materil.
5. Saling support jika ada anggota yang mengalami masalah atau musibah.

H. Masukan BK terhadap Komunitas

Memberikan informasi dan pemahaman tentang komunikasi antar pribadi. Hal ini dirasa penting kaitannya dengan menjaga kekompakan dan saling mengerti satu

sama lain. Lebih utama lagi karena komunitas ini berkegiatan produksi film sehingga pasti ada kendala-kendala yang harus disampaikan secara baik pada masing-masing anggota.

Pemutaran film-film yang syarat dengan pesan-pesan teladan. Diharapkan dengan begitu, selain cocok dengan minat komunitas akan film sehingga dapat menarik perhatian film-film ini akan memberikan teladan bagi para anggota agar bertindak dan berperilaku lebih baik dalam kehidupan sehari-hari.

I. Kesimpulan

Berdasarkan semua penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa:

1. kegiatan-kegiatan yang dilakukan komunitas gentong syarat dengan kegiatan positif dan bermanfaat bagi anggotanya.
2. Walaupun berkegiatan positif, komunitas gentong masih memerlukan sumbangan – sumbangan layanan BK sebagai usaha preventif dan menjaga kepositivan komunitas.

KOMUNITAS RUMAH INSPIRASI BANGSA

Qonita Mar'ati

10104244017

A. LATAR BELAKANG PEMILIHAN KOMUNITAS

Indonesia adalah suatu negara yang mempunyai jumlah penduduk terbanyak kedua di dunia. Selain itu, karena Indonesia adalah salah satu negara berkembang, maka tidak mengherankan jika di negara ini banyak terdapat warga miskin yang keadaan ekonominya berada dibawah garis kelayakan. Seperti halnya di Yogyakarta ini, walaupun Yogyakarta adalah sebuah provinsi yang memegang Keistimewaan, tetapi jika kita bisa jeli dan melihat dibalik Keistimewaan Yogyakarta tadi masih terdapat warga yang bisa dikatakan kurang mampu. Pada kesempatan ini, penulis akan mengupas salah satu lokasi di bantaran Kali Code,

yaitu daerah Rumah Susun wilayah Cokrodirjan, Suryatmajan, Danurejan, Yogyakarta. Di daerah bantaran kali Code ini, banyak terdapat anak-anak yang sedang mengenyam pendidikan SD. Dan di antara mereka terdapat suatu komunitas yang bernama Rumah Inspirasi Bangsa. Komunitas ini mendampingi anak-anak tersebut baik dalam bermain, belajar, maupun bersosialisasi.

B. PROFIL KOMUNITAS

Nama : Rumah Inspirasi Bangsa

Tahun Berdiri : April 2012

Susunan Kepengurusan :

Ketua : SATHIA TRIPUTRA WISNUMUTRI

Sekbend: LULU AMALIA NUSRON

Departemen Kurikulum : DIKRI ABDIKA

Departemen Pengajaran dan SDM :

TIKA PERTIWI danPUTRI EMILIA KUSUMANINGRUM

Departemen Pengembangan Minat dan Bakat : OLA ANISA AYUTAMA

Departemen Kewirausahaan: TRI MULYANTO

Departemen Humas dan Media Informasi: THOYYIB RIZQI FUADI

Lokasi : Rumah Susun, Danurejan, Yogyakarta

Jumlah Anggota : 9 orang tim inti dan 50 orang (anggota aktif 20 orang)

Visi dan Misi : Menciptakan generasi yang cerdas, berkarakter, berakhlak mulia, serta mandiri. Selain itu juga secara umum menciptakan suasana belajar siswa, memperkenalkan siswa terhadap hal-hal baru, dan interaksi positif dengan mahasiswa.

Slogan : Jangan tanya apa yang diberikan negara padamu, tapi tanyakan apa yang kamu berikan untuk negara? Semangat man jadda wajada, mari berbagi ilmu dan menginspirasi.

Facebook : Rumah Inspirasi Bangsa

Twitter : @rmhinspirasi

Contact Person : Satria 085726484916, pin 26414342

Deskripsi Komunitas : Rumah Inspirasi Bangsa atau sering disebut anak-anak sebagai Rumah Belajar adalah komunitas mahasiswa dari berbagai Universitas yang bergerak di bidang sosial dan kemanusiaan. Komunitas ini menjadikan anak-anak yang tinggal di Rumah Susun dan sekitarnya dengan mayoritas tingkat SD sebagai objeknya. Komunitas ini mendampingi anak-anak baik dalam belajar, bermain, maupun dalam kegiatan lain sesuai dengan visi misinya.

C. SEJARAH KOMUNITAS

“Beri Aku 10 Pemuda, Maka Akan Kuguncang Dunia!” (Soekarno)

Bermula dari acara disuatu lembaga diuniversitas Gadjah Mada, Indonesia 100% 2011 terdiri dari berbagai acara namun dibagian Aksi Sosial inilah Komunitas Rumah Inspirasi Bangsa dicokrodirkan dirintis, Sebagaimana bunyi pembukaan Undang-Undang Dasar Negara 1945 mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai landasan semangat menginisiasi komunitas ini, turut pemerintah mencerdaskan kehidupan bangsa, melalui pundi-pundi uang receh yang kita kumpulkan beberapa bulan dan kita donasikan dikomunitas Rumah belajar anak bangsa yang sekarang berubah menjadi rumah inspirasi bangsa.

Kemudian menjabarkan kembali UUD 1945 tentang pendidikan dituangkan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003. Pasal 3 menyebutkan, “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Menurut Kihajar Dewantara mendidik dalam arti yang sesungguhnya adalah proses memanusiakan manusia (humanisasi), yakni pengangkatan manusia ke taraf insani. Pendidikan menurut paham ini adalah pendidikan yang beralaskan garis-hidup dari bangsanya dan ditujukan untuk keperluan prikehidupan yang dapat mengangkat derajat negara dan rakyatnya, agar dapat bekerja bersama-sama dengan

bangsa lain demi kemuliaan segenap manusia di seluruh dunia. Pemikiran ini sejalan dengan pendapat Aritoteles tentang pendidikan yaitu segala usaha dan upaya untuk memanusiawikan manusia. mengangkat harkat manusia agar semakin beradab dan berpengetahuan.

Sebagai mahasiswa yang menyandang status agent of change, semangat komunitas kita mulai sedikit demi sedikit memberikan kontribusi yang kecil kenegeri ini Sebagai generasi penerus (AthThur:21); meneruskan nilai-nilai kebaikan yang ada pada suatu kaum.

Berhenti mengutuk kegelapan mari menyalakan lilinpun menjadi semboyan pengabdian komunitas rumah inspirasi bangsa, diampuh oleh 3 universitas yang menjadi leader utama pengelola komunitas ini UGM, UII, AMIKOM terdiri dari 9 orang, masing-masing universitas terdiri dari 3 orang, saatnya bersinergi.

Dirumah Inspirasi Bangsa Memiliki ciri khas tersendiri tidak memiliki kurikulum yang mendasar seperti sekolah formal namun kita memiliki 3 kelas yang setiap hari rabu dan minggu punya cerita tersendiri, ada kelas inspirasi, kelas bermain dan kelas akademik. serta di komunitas ini kita membuka ladang pahala buat teman-teman yang berbagi inspirasi, pengetahuan, pengalaman dalam 1 kali pertemuan.

Kesadaran bahwa kita 'harus' menjadi agen perubahan merupakan langkah awal yang kemudian harus dibarengi dengan pemahaman bagaimana cara melakukan perubahan atau ke arah mana perubahan itu kita arahkan. Di dalam surat Ali Imran:104 yang disebutkan di atas, Allah menyebutkan bahwa perubahan itu harus dilakukan ke arah "kebaikan".

D. KEGIATAN KOMUNITAS

Rumah Inspirasi Bangsa memiliki kegiatan rutin yang diselenggarakan di Rumah Susun kawasan RW 13 Cokrodirjan, Suryatmajan, Danurejan. Kegiatan ini dibagi dalam 3 klasifikasi kelas, yaitu Kelas Belajar (Akademis) , Kelas Bermain, dan Kelas Inspiratif. Kelas ini dilaksanakan 2 kali dalam seminggu, yang pertama Hari Rabu jam 16.00 WIB dan yang kedua pada Hari Minggu jam 16.00 di tempat yang sama.

Kelas Bermain adalah kelas dimana kegiatannya diisi dengan bermain. Banyak permainan yang sudah sering mereka lakukan, mulai dari permainan Kotak Pos, Tebak Aku, maupun permainan-permainan sederhana lainnya.

Kelas Belajar adalah kelas dimana anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai jumlah pengajar yang hadir, lalu kelompok kecil tersebut membahas tentang mata pelajaran di sekolah yang sedang dipelajari, tugas-tugas sekolah, maupun ilmu pengetahuan umum. Sedangkan Kelas Inspiratif adalah kelas dimana pengajar menghadirkan seseorang maupun kelompok yang dianggap dapat memberikan inspirasi seperti contohnya yaitu mengundang mahasiswa Herpetologi jurusan Biologi UGM untuk memperkenalkan berbagai reptile, mahasiswa yang mengikuti pertukaran mahasiswa di luar negeri, mahasiswa yang berprestasi baik dari bidang akademik maupun non-akademik, dan lain sebagainya.

a. Contoh Kelas Belajar (Akademis)

Kelas Akademis/ Belajar : Lomba Menggambar, Maret 5, 2013

Dalam setiap pembelajaran, selain iklim yang kondusif, iklim kompetitif yang positif juga akan selalu diusahakan untuk senyatanya ada dalam proses pembelajaran. Dalam semangat itu, Rumah Inspirasi Bangsa kali ini mengadakan lomba menggambar bagi teman-teman yang menjadi siswa didik Rumah Inspirasi Bangsa.

Dalam lomba kali ini, tema besar yang menjadi rangkaian utama lomba adalah “Aku dan Code-ku”. Tema ini diambil sebagai langkah awal teman-teman siswa didik untuk mencintai tanah dan lingkungan dimana ia terlahir. Dengan seperti itu, harapan ke depan semoga akan berdampak kepada rasa bakti dan mengabdikan kepada tanah kelahirannya ketika mereka tumbuh besar nanti. Lomba dimulai dengan pembagian kelompok berdasar umur dan kelas. Teman-teman siswa didik dibagi menjadi 3 kelompok, kelompok pra-sekolah, kelompok kelas 1,2 dan 3 serta kelompok kelas 4, 5 dan 6. Teman-teman pengajar membagikan kertas kepada semua siswa didik. Dengan menggunakan alat tulis yang mereka bawa sendiri, mereka antusias dan semangat menggoreskan imajinasi mereka. Dengan berkelompok duduk bersama teman-teman dekatnya, mereka terlihat asyik menggambar dan menorehkan warna-warni dalam lembaran kertas putih mereka.

Banyak kejadian lucu di saat mereka asyik menggambar, mulai dari senggol-senggolan dalam mewarnai hingga ada satu siswa didik yang selalu ingin untuk diajari menggambar oleh pengajar hingga waktu selesai, sehingga akhirnya gambar yang dikumpulkan merupakan gambar hasil goresan pengajar. Namun, hal yang paling menarik adalah dimana saat pengajar menemukan satu

siswa didik sangat terlatih dalam menggunakan teknik menggambar gores yang lazimnya cakup dilakukan oleh siswa-siswa SMP. Dari hal ini kami berkaca, bahwa sesungguhnya anak-anak pinggir kali ini memiliki berbagai macam potensi yang masih terpendam dalam dirinya hingga kami perlu untuk terus menggalinya, doakan kami untuk tetap menjaga semangat ini.

Hingga waktu satu setengah jam tanpa terasa dilalui dengan hiruk pikuknya siswa-siswa didik dalam menggambar, ada rasa senang dimana mereka mampu menggoreskan bayangan imajinasi mereka dalam sebuah lembaran kertas yang sederhana. Setelah semua mengumpulkan hasil goresannya, tibalah di saat kami para pengajar menilai. Dan hasilnya adalah ... ternyata diputuskan minggu depan dalam pengajaran berikutnya. Jadi, tunggu kami para pengajar di bakti kami minggu depan.

b. Contoh Kelas Inspirasi

Kelas Inspirasi : Menenal Reptil, Maret 5, 2013

Sore itu, 27 Februari 2013 Rumah Belajar Inspirasi Bangsa kedatangan tamu-tamu istimewa. Siapakah yang disebut istimewa? Apakah artis? Bupati? Atau siapa? Ternyata bukan mereka semua, tapi reptil-reptil seperti ular, bunglon, kadal, dan lain-lain yang dibawa oleh teman-teman dari kelompok study Herpetologi Fakultas Biologi UGM.

Pada awal pertemuan, dijelaskan terlebih dahulu mengenai teori-teori tentang reptil misalnya tentang ciri-ciri ular berbisa dan ular tidak berbisa, cara menghadapi ular berbisa, juga tentang ajakan tidak membunuh reptil-reptil tersebut. Semua anak antusias mendengarkan paparan dari teman-teman Herpetologi UGM, apalagi saat sesi tanya jawab yang bertaburan hadiah-hadiah menarik.

Selesai penjelasan panjang lebar tentang teori seputar reptil, sampailah pada sesi praktek yang ditunggu-tunggu. Reptil-reptil yang dibawa oleh teman-teman Herpetologi UGM dikeluarkan dari kandangnya untuk kemudian dipegang oleh masing-masing anak Rumah Belajar Inspirasi Bangsa. Awalnya banyak yang masih takut-takut untuk mendekat, tapi ketika mereka tahu bahwa reptil-

reptilnya sudah jinak, akhirnya justru ketagihan untuk berlama-lama memegang reptil-reptil tersebut. Dari kelas inspirasi kali ini, kita bisa memetik pelajaran untuk menyayangi binatang sebab binatang itu sejatinya teman dekat kita, asal tidak diganggu mereka tidak mengganggu. Setuju?

E. DESKRIPSI FOTO

Beberapa foto yang dapat digunakan untuk menggambarkan kegiatan di Komunitas Rumah Inspirasi Bangsa diantaranya yaitu:



Gambar 1.1 Suasana di Rumah Inspirasi Bangsa

Gambar 1.2 Slogan Komunitas



Gambar 2.1 Kelas Bermain, para pengajar bermain bersama dengan anak-anak



Gambar 3.1 Kelas Belajar (Akademis), para pengajar mendampingi anak-anak belajar dalam kelompok kecil



Gambar 4.1 Kelas Inspirasi di Rumah Insipasi Bangsa yang diisi oleh kelompok study Herpetologi Fakultas Biologi UGM dengan membawa binatang reptil.



Gambar 5.1 Sebagian Pengurus Inti dari Rumah Inspirasi juga pernah mendapat kesempatan untuk mengisi dan memperkenalkan Komunitas ini di Radio KR, Yogyakarta.

F. PEMBAHASAN

1) ANALISIS DINAMIKA PSIKOLOGIS

Komunitas Rumah Inspirasi Bangsa pada awalnya dibentuk oleh aktivis 3 Universitas, yaitu UGM, UII, dan Amikom. Berawal dari aksi sosial suatu lembaga di Universitas Gadjah Mada, komunitas ini dibentuk yang diberi nama Rumah Inspirasi Bangsa.

Anggota komunitas ini adalah mahasiswa yang bergabung secara sukarela/volunteer. Sehingga mereka melakukan kegiatan dengan ikhlas walaupun tanpa dibayar. Komunitas ini sangat terbuka bagi mahasiswa yang ingin bergabung bersama, hanya membutuhkan komitmen yang kuat dengan harapan ke depannya mereka tidak hanya rajin di awal saja. Walaupun kegiatan Rumah Inspirasi Bangsa ini dilakukan 2kali dalam seminggu, tetapi para pengajar tetap berkomunikasi walaupun tidak sedang bersama dalam satu kegiatan. Sehingga, para pengajar bisa mengetahui kabar dan keadaan satu sama lain, dan bisa tetap bekerja sama. Para pengajar juga sesekali berkumpul bersama baik dalam forum yang besar atau hanya dalam forum inti saja.

2) HAMBATAN DAN TANTANGAN

Hambatan dalam pelaksanaan Rumah Inspirasi Bangsa sebenarnya bukanlah hambatan yang berat. Hambatan berasal dari anak-anak dan pengajar itu sendiri. Hambatan dari anak-anak yaitu terkadang semangat dan motivasi anak-anak menurun, terkadang bukan hal yang mudah bagi pengajar untuk kembali membangkitkan semangat dan motivasi mereka. Sedangkan hambatan dari pengajar yaitu karena semua pengajar adalah kalangan mahasiswa, terkadang susah untuk

menyamakan jadwal kuliah dan kegiatan, apalagi banyak juga mahasiswa pengajar yang menjadi aktivis di kampusnya.

3) MANFAAT ADANYA KOMUNITAS

Komunitas Rumah Inspirasi Bangsa memberi banyak manfaat baik bagi anggotanya sebagai pengajar maupun bagi anak-anak didiknya. Karena komunitas ini beranggotakan para pengajar yang semua berlatar belakang mahasiswa, maka dapat dijadikan sebagai ajang kumpul mahasiswa dari berbagai universitas, bisa untuk tukar pendapat, maupun media untuk suatu penelitian. Selain itu, yang pasti komunitas ini sangat membantu warga khususnya daerah bantaran Kali Code Danurejan dalam mendampingi pertumbuhan dan pendidikan anak-anaknya. Banyak anak yang memang menganggap kesempatannya bergabung bersama komunitas ini sebagai media untuk mereka les, berkumpul bersama teman-teman, maupun media untuk lebih dekat dengan mahasiswa. Sedangkan dari sisi orang tua, menurut mereka adanya komunitas ini sudah sangat membantu mereka dalam memberi pendidikan kepada anak-anaknya, memanfaatkan waktu dengan baik dibanding hanya bermain yang tidak pasti positifnya, karena memang wilayah ini banyak dipenuhi anak-anak yang kurang peduli pendidikan seperti pengamen, anak *punk*, dan beragam lainnya.

4) MASUKAN TERKAIT BIDANG BK

Terdapat beberapa hambatan dalam pelaksanaan Rumah Inspirasi Bangsa, agar hambatan tersebut bisa diatasi dan pelaksanaan kegiatan komunitas ini bisa menjadi lebih baik lagi, maka konselor dapat memberikan beberapa sumbangan antara lain:

- a. Memberikan informasi tentang tips mengatur waktu agar jadwal komunitas tidak berbenturan dengan jadwal kuliah pengajar. Sehingga setiap dilaksanakannya kegiatan selalu ada pengajar yang mendampingi walaupun hanya minimal 3 orang.
- b. Sesekali memberikan ice breaking kepada anak-anak yang bisa membangkitkan lagi semangat mereka untuk tetap maju.
- c. Dalam komunitas ini, terkadang terlihat ada beberapa anak yang seperti menyimpan masalah, konselor pun dapat melakukan pendekatan kepada mereka

sehingga mereka bisa memecahkan masalahnya dengan baik tanpa pemecahan yang berdampak buruk terhadap dirinya.

5) KETERLIBATAN

Seperti halnya mahasiswa yang lain, saya menjadi pengajar sukarelawan (volunteer) yang ikut mendampingi anak-anak setiap rabu dan minggu di Rumah Susun RW 13. Baik dalam kelas belajar, bermain, maupun pendamping kelas Inspiratif. Saya mencoba untuk dapat berguna bagi orang lain melalui komunitas ini. Walaupun disini bersifat volunteer, tetapi membutuhkan komitmen agar dapat tetap membantu dengan semangat dan dinilai ibadah. Melalui komunitas ini, saya merasa bisa membuka mata karena ternyata diluar sana masih banyak masyarakat yang membutuhkan sentuhan kita. Bagi saya, bukan saya yang banyak memberi pelajaran bagi mereka, tetapi saya yang banyak belajar dari mereka, masyarakat bantaran Kali Code, Cokrodirjan.

HIMPUNAN MAHASISWA PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN

Rastri Medhiana

10104244018

A. PENDAHULUAN

Penyusunan Laporan Photo Voice ini dilakukan oleh Rastri Medhiana (10104244018) dengan mengangkat Komunitas Himpunan Mahasiswa Psikologi Pendidikan dan Bimbingan guna memenuhi tugas Individu Praktikum Bimbingan dan Konseling Sosial dengan Dosen Pengampu.

Hasil dari photo voice yang saya lakukan, akan dipaparkan lebih lanjut pada pembahasan selanjutnya.

B. PROFIL KOMUNITAS

Nama Komuntas : HIMA PPB FIP UNY 2012

Tahun Berdiri : -

Jumlah Anggota : 45 Pengurus

Skretariat : Gedung Ormawa FIP UNY Lt. 2

FB : HIMA PPB FIP UNY

Twitter : @HIMAPPBUNY

C. DISKRIPSI / PROFIL KOMUNITAS

Himpunan Mahasiswa Psikologi dan Bimbingan merupakan sebuah organisasi tingkat jurusan yang ada di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, tepatnya di Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, Prodi Bimbingan dan Konseling.

Pada Periode ini, tahun 2012/2013 dipimpin Oleh Aning Prihatiningrum di damping oleh Fauzan Rishadi sebagai Sekretaris Jendral, Puji Astuti sebagai Sekretaris Umum dan Yeni Dwi Rejeki sebagai Bendahara Umum.

Pengurus Himpunan Mahasiswa PPB FIP UNY periode ini mengusung jargon “New Spirit” dan ditetapkan sebagai motto HIMA PPB 2012/2013. HIMA PPB merupakan salah satu organisasi mahasiswa yang berada di FIP khususnya dan UNY umumnya dan terlepas dari pengaruh organisasi eksternal kampus sehingga dalam pelaksanaan program kerja terbebas dari tekanan pihak-pihak yang tidak berkepentingan

Dalam rangka melaksanakan tugas organisasi, dibentuk beberapa divisi atau bidang yang melaksanakan tugas sesuai dengan tugas dan ranah kerja masing-masing divisi. Divisi-divisi tersebut adalah :

1. Divisi Pengembangan Kaderisasi Mahasiswa (PKM)

Divisi PKM ini dikepalai oleh Dewi Khayati. Bergerak dibidang pengkaderan dan pengembangan kualitas pengurus maupun anggota HIMA PPB. Adapun program kerja divisi PKM antara lain OSPEK, MAKRAB, Organization Training (OT), Softskill, Upgrading.

2. Divisi Pengembangan Media dan Wawasan Ilmiah (PMWI)

Divisi PMWI ini dikepalai oleh Tri Astuti Yuliandari. Bergerak dibidang penyebaran informasi, pengembangan wawasan dan media. Program kerjanya antara lain penerbitan bulletin HIMA (CYBER), lomba essay, penyebaran leaflet,

3. Divisi Pengembangan Olahraga, Seni dan Sosial (POSES)

Divisi POSES dikepalai oleh Rastri Medhiana. Divisi Ini bergerak dibidang olahraga, seni dan sosial yang bertujuan untuk meningkatkan semangat serta jiwa sportivitas serta kepekaan sosial. Selain itu untuk memfasilitasi mahasiswa di bidang tersebut. Program kerja divisi ini antarlain FUTSAL BK CUP yang membesarkan nama HIMA PPB sebagai pelopor pertama di kancah Universitas, Donor Darah, Bazaar Buku, Bakti Sosial dan Futsal SMP se-DIY yang bertujuan lebih mengenalkan jurusan dan universitas di kalangan siswa SMP.

4. Divisi Pengembangan Profesi Konselor (PPK)

Divisi PPK dikepalai oleh Rini Setyawati. Divisi ini yang membedakan HIMA PPB dengan HIMA-HIMA yang lain. Divisi ini bergerak dan berhubungan secara langsung dengan profesi dan keilmuan jurusan yakni Bimbingan dan Konseling. Divisi ini memiliki program kerja

seperti kunjungan ke panti rehabilitasi, Ketrampilan Teknik Konseling dan BK Go Publik.

HIMA PPB FIP UNY ini memiliki pengurus sejumlah 45 dengan anggota seluruh mahasiswa aktif jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan. Kesekretariatan terletak di Gedung Organisasi Mahasiswa (Ormawa) FIP UNY.

D. LATAR BELAKANG MEMILIH KOMUNITAS

Himpunan Mahasiswa Psikologi dan Bimbingan merupakan sebuah organisasi tingkat jurusan yang ada di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, tepatnya di Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, Prodi Bimbingan dan Konseling.

Kurangnya kepedulian mahasiswa terhadap organisasi membuat kurang dikenalnya atau kurang mengertinya fungsi dari kepengurusan Himpunan Mahasiswa Psikologi Pendidikan dan Bimbingan di FIP UNY ini.

Bahkan sebagian besar mahasiswa Psikologi Pendidikan dan Bimbingan ini tidak mengetahui bahwa mereka juga merupakan anggota Himpunan Mahasiswa itu sendiri. Mereka hanya menganggap bahwa anak HIMA adalah mereka-mereka yang terdaftar dalam struktur organisasi. Hal tersebut membuat mereka pasif dalam menyampaikan aspirasi.

Tujuan mengapa mengangkat komunitas HIMA PPB FIP UNY ini adalah agar mahasiswa secara umum mengerti bahwa pengurus HIMA PPB mempunyai fungsi untuk membantu anggota HIMA dalam mengembangkan bakat serta minatnya. Berusaha memfasilitasi apa yang anggota butuhkan dan lain sebagainya.

Perlu diketahui bahwa semua mahasiswa jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan merupakan anggota Himpunan Mahasiswa PPB. Ruang kesekretariatan pun terbuka untuk siapa saja mahasiswa jurusan PPB. Sehingga diharapkan untuk kedepannya mahasiswa secara umum mengerti dan mau bekerjasama dalam kegiatan-kegiatan atau apapun yang berhubungan dengan jurusan. Juga untuk memberikan dan memperkenalkan nama baik jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan.

E. DOKUMENTASI

Dalam laporan ini menggunakan photo voice, dimana setiap foto yang diambil, didiskripsikan sesuai isi foto tersebut. Hasil foto-fotonya sebagai berikut :



Gambar 1. Pengurus Inti HIMA PPB FIP UNY 2012

Foto diatas merupakan seluruh pengurus HIMA PPB FIP UNY 2012/2012. Foto ini diambil diawal kepengurusan yang bertujuan untuk membuat struktur organisasi HIMA PPB FIP UNY. Pengurus Inti HIMA PPB FIP UNY. Sebelah kiri pada foto adalah Ketua HIMA PPB FIP UNY 2012/2013 (Aning), Dibelakangnya Sekretaris Umum (Tutut), Yang Laki-laki Fauzan (Sekretaris Jendral) dan yang paling bawah Yeni sebagai Bendahara Umum.



Gambar 2. Divisi Pengembangan Kaderisasi Mahasiswa

Divisi PKM yang di kepalai oleh Dewi Khayati dan beranggotakan nurul latifah. Wahyu, Riski, Dinar, Ruli, eka, dini.



Gambar 3. Divisi Pengembangan Media dan Wawasan Ilmiah

Divisi PMWI yang dikepalai oleh Tri Astuti Yuliandari dengan stafumi, arif, ade, rozaq. Haris, natri, tyas, garnish, dedi.



Gambar 4. Divisi Pengembangan Olahraga, Seni dan Sosial

Divisi POSES yang dikepalai oleh Rastri Medhiana dengan staf Irwan, Susanto, Berlita, Kindi, Rudi, Alwan, Riska, Rijal, Nilam dan Hesti.



Gambar 5. Divisi Pengembangan Profesi Konselor

Divisi PPK yang diketuai oleh Rini Setyawati dengan staf anis, erul, lea, niken, giza, tya, dita, shinta, duha, hamzah.



Gambar 6. Kegiatan / Program Kerja

Salah satu program divisi PKM yaitu OSPEK Jurusan. Kegiatan OSPEK Jurusan dilaksanakan di Ruang Abdullah Sigit. Antusiasme Mahasiswa baru memberikan kesan kebersamaan yang baik dan bukti terlaksananya kelancaran acara. Dan masih banyak lagi kegiatan HIMA PPB FIP UNY dalam berbagai bidang.



Gambar 7. Pengurus HIMA PPB FIP UNY angkatan 2010

Gambar diatas adalah foto pengurus HIMA PPB FIP UNY angkatan 2010. Yang sebagian besar sudah tergabung dalam kepengurusan sebelumnya.



Gambar 8. Pengurus HIMA PPB FIP UNY angkatan 2011

Pengurus HIMA 2011 yang terpelih pada kepengurusan tahun 2012/2012.



Gambar 9. Pengurus dan Non Pengurus

Pria menggunakan kaos putih merupakan mahasiswa aktif non pengurus yang sering berpartisipasi dalam program kerja HIMA. Hal tersebut membuktikan adanya hubungan dan kerjasama yang baik antara pengurus dengan anggota.



Gambar 10. Pengurus HIMA PPB FIP UNY 2012

Foto pengurus keseluruhan. HIMA PPB FIP UNY 2012

F. KETERLIBATAN DALAM KOMUNITAS

Dalam Komuntas ini saya terlibat sebagai pengurus aktif dan Sebagai Kepala Divisi Pengembangan Olahraga, Seni dan Sosial. Kegiatan yang biasa dilakukan adalah Rapat Divisi untuk persiapan pelaksanaan Progam Kerja. Selain itu juga sering adanya kumpul bersama dan hanya sekedar sharing atau berbagi pengalaman.

G. ANALISIS KOMUNITAS

a. Analisis Dinamika Psikologis

Organisasi Himpunan Mahasiswa Psikologi Pendidikan dan Bimbingan dibentuk dengan tujuan untuk memngembangkan berbagai potensi dan bakat pada mahasiswa jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan. Untuk memfasilitasi anggota HIMA PPB dan untuk menjembatani antara mahasiswa dengan pihak dosen jurusan ataupun fakultas.

Pengurus HIMA berasal dari mahasiswa aktif dan terbuka untuk siapa saja mahasiswa jurusan PPB yang mau bergabung. Anggota yang ingin bergabung menjadi pengurus harus dilihat benar-benar kesungguhannya dan komitmennya. Selain itu juga pengalaman dan wawasannya yang luas karena pengurus diharapkan benar-benar dapat bertanggung jawab dan sehingga tercapainya tujuan dari HIMA itu sendiri.

Pemilihan Ketua dilakukan satu tahun sekali bersamaan Pemilihan Mahasiswa (pemilwa lainnya). Untuk pemilihan pengurus lainnya biasanya dilakukan dengan berbagai tes, seperti tes administrasi, wawancara dan outbond/ softskill. Hal tersebut dikarenakan biasanya pendaftar melebihi kuota sehingga perlu diadakan tes dan penyisihan.

b. Hambatan dan Tantangan

Masih banyak ditemukan banyak kendala dan masalah dalam kepengurusan HIMA PPB FIP UNY ini, baik internal maupun eksternal. Kendala atau masalah internal yaitu masalah yang terjadi dalam kepengurusan itu sendiri. Masalah yang mendasar adalah komunikasi. Kurangnya komunikasi pengurus yang satu dengan pengurus yang lain membuat progam kerja tidak dapat berjalan dengan maksimal. Selain itu adanya beberapa pengurus yang melupakan komitmennya sehingga tidak

mampu bertanggung jawab dengan tugas-tugasnya dan membiarkan teman se-tim nya bekerja sendiri.

Masalah eksternal adalah masalah yang terjadi dengan pihak luar. Seperti masalah dengan pihak dosen, anggota HIMA PPB ataupun pihak-pihak luar yang berkepentingan seperti sponsorship atau kantor pemerintah.

c. Solusi

Dalam mengatasi kendala yang terjadi, sebagai pengurus harus mampu introspeksi dan menyadari arti pentingnya kerjasama, Bisa juga dilakukan dengan saling mengingatkan satu-sama lain,

Selain itu perlu adanya pengumuman atau informasi progam kerja untuk anggota HIMA PPB sehingga anggota juga tertarik dan diharapkan mau berpartisipasi dan membantu dalam terlaksananya progam kerja. Komunikasi dan hubungan yang baik dengan pihak luar juga harus di bina agar kedepannya dapat memberikan nama baik, memberikan keuntungan dari keduabelah pihak.

H. KESIMPULAN

Himpunan Mahasiswa Psikologi dan Bimbingan merupakan sebuah organisasi tingkat jurusan yang ada di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, tepatnya di Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, Prodi Bimbingan dan Konseling.

Tujuan organisasi HIMA PPB FIP UNY ini adalah untuk membantu anggota HIMA dalam mengembangkan bakat serta minatnya. Berusaha memfasilitasi apa yang anggota butuhkan dan lain sebagainya.

KOLAWAH

(KOSAN LANTAI BAWAH)

Murphy Ayuni

10104244019

1. LATAR BELAKANG

Komunitas lantai bawah (KOLAWAH) adalah nama komunitas di kos. Mengapa diberi nama kolawah? Karena di kosan yang saya tinggali terdapat 2 lantai, yaitu lantai atas dan lantai bawah. Yang sering bertemu satu sama lain adalah anak-anak di lantai bawah. Kita sering berkumpul bersama dan berbagi cerita. KOLAWAH ini berada di jalan sawa 106A, Karanggayam, Sleman, Yogyakarta.

Sebelum saya berada di kosan ini, komunitas ini sudah ada. Jadi saya hanya ikut bergabung dan membagi cerita kepada yang lain. Hanya saya yang kuliah di UNY, yang lain di UGM. Saya merasa nyaman ikut bergabung dalam komunitas ini karena mbak-mbak kos saya dapat membantu saya dalam menyelesaikan masalah ataupun tugas kuliah. Banyak manfaat yang saya dapatkan dari sini.

2. PROFIL KOMUNITAS

Nama Komunitas : KOLAWAH (Kosan Lantai Bawah)

Tahun terbentuk : - (saya masuk kos sudah ada)

Jumlah Anggota : 10 orang (yang sering kumpul hanya 5 orang)

Nama Anggota :

- | | |
|--------------------------------------|-----------------------------------|
| a. Krisna (biasa dipanggil bunda) | f. Nia |
| b. Ratih | g. Devi (pindah kos diganti Rara) |
| c. Retno | h. Fanti |
| d. Nia | i. Halley (dari australia) |
| e. Saras (sudah wisuda diganti Riza) | j. Murphi |

3. KEGIATAN

Kolawah ini mempunyai kegiatan rutin yaitu setiap minggu malam pati berkumpul bersama di kosan. Kegiatan yang sering dilakukan antara lain bisa saling sharing, membicarakan masalah yang sedang dihadapi (curhat) dan bisa belajar bersama dengan anggota lainnya.

Biasanya setiap 2 bulan sekali, tepatnya hari minggu, penghuni kosan lantai bawah ini membersihkan lingkungan kosan lantai bawah bersama ibu kost.

Selain Kegiatan kumpul, kolawah juga sering jalan-jalan bersama untuk refreshing, misalnya jalan ke malioboro, pantai dan melakukan kegiatan kunjungan ke daerah Gunung Kidul (dekat tinggal mbak kos Nia). Kunjungan ini dilakukan untuk membagi kesenangan kepada anak-anak di sekitar. Karena menurut mbak Nia, di daerah ini, banyak anak yang putus sekolah dan kami juga memberi motivasi, berbagi cerita bersama.

Namun, kebanyakan dari kegiatan kami ini adalah jalan-jalan untuk refreshing atau membuang kejenuhan.

4. FOTO-FOTO DAN NARASI



GAMBAR 1

Foto disamping merupakan foto yang berada di studio foto.



GAMBAR 2

Terlihat ada 6 orang penghuni kolawah yang sedang berdiri di depan kamar.

Itu adalah kamar-kamar yang berada di lantai bawah.



GAMBAR 3

Kami ber-6 refreshing ke tempat karaoke.



GAMBAR 4

Pada foto ini juga berada di studio foto.

Kami menyepakati untuk seragam memakai rok.



GAMBAR 5

Beberapa anggota Kolawah sedang menghadiri acara pernikahan salah satu penghuni lama Kolawah di GSP UGM.



GAMBAR 6

Baru-baru ini, saya, mbak Riza, mbak Krisna, mbak Ratih dan teman mbak Riza, melakukan refreshing ke malioboro.



GAMBAR 7

Beberapa anggota Kolawah bersama teman dari kos sebelah, jalan-jalan bersama ke pantai Gunung Kidul.

5. MASUKAN TERKAIT BIDANG BK

Ada beberapa masukan yang terkait dengan BK, antara lain yaitu :

- a. Memberikan masukan untuk selalu menghargai orang lain, saling menyayangi, dan saling mengasihi satu sama lain. Misalnya yaitu saling menghargai pendapat orang lain, menghargai orang lain yang sedang berbicara.
- b. Memberikan masukan untuk tidak memandang orang lain berbeda, maksudnya adalah untuk saling memandang bahwa makhluk ciptaan Tuhan itu sama (manusia).
- c. Walaupun berbeda-beda, tapi tetap satu juga. Artinya, semua anggota KOLAWAH kuliah di UGM, kecuali saya di UNY. Walau begitu, hubungan persaudaraan kami tetap terjalin erat.

6. ANALISIS DINAMIKA PSIKOLOGIS

Komunitas Kosan Lantai Bawah di bentuk karena penghuni kolawah seringpergi dan berkumpul bersama. Sedangkan penghuni lantai atas pun begitu. Namun, walau berbeda komunitas, kami tidak bermusuhan, akan tetapi kami seperti biasa saja yaitu saling menghargai antara satu sama lain.

Di KOLAWAH ini, Kami semua sepakat kalau mbak Krishna sebagai ketuanya. Mengapa? Karena sejak saya mengekost disini, mba Krisna di panggil “Bunda”. Karenanya, mba Krisna itu orangnya keibu-ibuan dan memiliki sikap yang bijaksana. Selain itu, di KOLAWAH ini kami saling melindungi dan mengasihi satu sama lain.

7. KESIMPULAN

KOLAWAH adalah tempat untuk saling berbagi. Ini terbukti dengan adanya penghuni kolawah semua kuliah di UGM, kecuali saya sendiri yang kuliah di UNY. Walaupun begitu, kami semua tetap saling mengerti dan saling memahami.

Di dalam KOLAWAH ini, kami semua memiliki prinsip yaitu saling mengerti, saling melindungi dan Saling memahami antar anggota yang satu dengan yang lainnya. Saya merasa senang bisa mempunyai kost (KOLAWAH), karena orang-orangnya dapat membuat saya nyaman.

Komunitas Perhimpunan Penggemar Mobil Kuno Indonesia

Anggit Praseta Dewa

10104244020

A. PENDAHULUAN

Penyusunan Laporan Photo Voice ini dilakukan oleh Anggit Praseta Dewa (10104244020) dengan mengangkat Komunitas Perhimpunan Penggemar Mobil Kuno Indonesia guna memenuhi tugas Individu Praktikum Bimbingan dan Konseling Sosial dengan Dosen Pengampu Ibu Budi Astuti.

Hasil dari photo voice yang saya lakukan, akan dipaparkan lebih lanjut pada pembahasan selanjutnya.

B. DISKRIPSI / PROFIL KOMUNITAS

Bicara hobi koleksi mobil kuno rasanya kurang pas kalau tidak menilik keberadaan Perhimpunan Penggemar Mobil Kuno Indonesia (PPMKI). Wadah bersifat nonkomersial ini lahir dari semangat melestarikan mobil kuno yang punya arti penting buat sejarah dan perkembangan teknologi.

PPMKI resmi berdiri pada 13 November 1979 dengan ketua pertama, Solihin G.P. Setelah terbentuk, beragam kegiatan segera digelar. Aktivitas perdana adalah Joy Tour ke pantai Carita dan Cimelati.

Pada 1980, PPMKI nekat mengadakan reli mobil kuno yang pertama dengan rute Jakarta - Semarang. Kenekatan ini sangat beralasan sebab pengurus waktu itu belum punya pengalaman atas even berkecepatan tinggi ini. Namun berkat peran jago-jago reli seperti Tinton Suprpto, Helmy Sungkar, Doly Sofary dan Doly Indra Nasution, ajang ini berhasil meluncur mulus. Sejak itu, reli mobil kuno menjadi agenda tetap PPMKI. Lingkupnya menjadi kalender even otomotif nasional.

Cikal bakal berdirinya klub sudah terlihat ketika pada November 1979 digelar pameran otomotif pertama di Balai Sidang Jakarta. Penyelenggaranya, IKIA Inc. Karena yang pertama, berbagai merek dan jenis pun tak mau ketinggalan. Mereka merasa rugi bila tak ikut serta di dalam ajang ini. Ketika itu juga dirasakan perlu untuk mengundang para pencinta mobil, karena itulah undangan ini diiklankan.

Ternyata kemunculan iklan tersebut, mendapat antusias yang tinggi dari para penggemar mobil tua. Setelah permohonan partisipasi diterima IKIA, jadilah mobil-mobil tua hadir dalam pameran ini. Ketika itu, terkumpul 10 unit mobil tua, termasuk sebuah Ford tahun 1918 menjadi peserta pameran.

Ada definisi mobil kuno yang dianut PPMKI, yaitu kendaraan beroda empat atau lebih, yang dibuat pada tahun 1965 atau sebelumnya, dan keaslian komponennya sesuai dengan ketentuan. Semua bagian harus 90% asli seperti bentuk bodi, mesin, gril, bumper depan-belakang, lampu-lampu, lis-lis, pelek, dashboard dan indikatornya, stir serta radiator.

Sampai saat ini PPMKI telah tersebar di berbagai daerah. Masing-masing cabang juga membentuk kepengurusan sendiri. Mereka bisa ditemui di DKI, Jawa Barat, Jawa Tengah, DI Yogyakarta, Jawa Timur, Sulawesi Selatan, Sulawesi Utara, Kalimantan Selatan, Kalimantan Timur, Sumatera Utara dan Sumatera Barat.

Pastinya, aset yang dimiliki PPMKI tak main-main. Ini terbukti dengan koleksi 23 mobil eks Istana Kepresidenan RI pertama. Banyak di antara mobil-mobil tersebut yang mengalami dan mempunyai sejarah tiga zaman (Belanda, Jepang dan masa Kemerdekaan RI).

Mobil yang paling tua dibuat pada tahun 1902 dan paling muda dibuat pada tahun 1965, tentu dengan mengikuti ketentuan definisi tadi, semua bagian harus 90% asli. Sejak 1988, PPMKI menerima keanggotaan mobil yang disebut "Replika", yaitu mobil buatan masa kini dengan model kuno atau klasi

Bila bergabung, kita bisa mendapat sejumlah keuntungan. Misalnya saja, kemudahan dalam pencarian suku cadang. PPMKI juga akan melakukan rekomendasi teknis untuk mobil kesayangannya. Ketika pengurus menggelar acara, para anggota bisa ikut dengan biaya khusus. Asyiknya lagi, bantuan teknis modifikasi ataupun teknis lainnya tanpa harus keluar ongkos.

Keanggotaan dalam PPMKI juga tak terlalu mengikat. Tiap anggotanya bebas untuk bergabung dengan klub otomotif lainnya. Yang penting, semangat kebersamaan harus terus dijunjung

C. LATAR BELAKANG MEMILIH KOMUNITAS

Perhimpunan Penggemar Mobil Kuno Indonesia (PPMKI) adalah sebuah Wadah bersifat nonkomersial ini lahir dari semangat melestarikan mobil kuno yang punya arti penting buat sejarah dan perkembangan teknologi Indonesia.

PPMKI dibentuk untuk menyelamatkan aset bersejarah negara khususnya mobil kuno. PPMKI juga dibentuk untuk mewadahi orang-orang yang menggemari mobil kuno agar lebih terorganisir dan terpantau dengan baik.

Sampai saat ini PPMKI telah tersebar di berbagai daerah antara lain DKI, Jawa Barat, Jawa Tengah, DI Yogyakarta, Jawa Timur, Sulawesi Selatan, Sulawesi Utara, Kalimantan Selatan, Kalimantan Timur, Sumatera Utara dan Sumatera Barat.

Latar belakang saya bergabung adalah saya tertarik dengan segala sesuatu yang berhubungan dengan mobil klasik yang memiliki nilai historis yang berharga. Tujuan saya mengangkat komunitas ini adalah untuk memperkenalkan PPMKI dan segala kegiatannya terhadap masyarakat umum sehingga PPMKI mendapat dukungan dari masyarakat untuk menyelamatkan aset negara seperti obil kuno.

D. DOKUMENTASI

Dalam laporan ini menggunakan photo voice, dimana setiap foto yang diambil, didiskripsikan sesuai isi foto tersebut. Hasil foto-fotonya sebagai berikut :



Gambar 1 dan 2. *Munas dan Jambore PPMKI*

Munas di gelar setahun sekali, Munas di selenggarakan oleh pengurus pusat PPMKI yang digelar bergantian di kota-kota yang memiliki pengurus daerah PPMKI. Munas diselenggarakan bersamaan dengan Jambore Nasional.



Gambar 3 dan 4. *Pameran PPMKI*

PPMKI rutin mengikuti pameran untuk menunjukkan eksistensi dan mengenalkan pada masyarakat mengenai PPMKI dan mobil-mobil kuno.



Gambar 5 dan 6. **Bursa PPMKI**

Kegiatan ini di adakan untuk memberi wadah bagi anggota yang akan mengadakan kegiatan jual beli untuk melengkapi koleksinya.



Gambar 7 dan 8. **Hodroadrace**

Kegiatan ini di adakan untuk memberi wadah bagi anggota yang akan mengadakan kegiatan jual beli untuk melengkapi koleksinya. Hodroadrace ini merupakan kegiatan balap mobil kuno yang di adakan PPMKI. Kegiatan ini di gelar untuk sekedar rekreasi untuk para anggota PPMKI.



Gambar 9 dan 10. **Bakti Sosial dan Sukuran**

Bakti sosial merupakan kegiatan yang dilakukan PPMKI untuk membantu saudara-saudara yang belum beruntung. Sukuran adalah kegiatan berbagi kebahagiaan bersama-sama anggota PPMKI.



Gambar 11 dan 12. **Photoseason**

Photoseason dilakukan bersama untuk para model yang sengaja di undang atau sekedar acara insidental yang melibatkan PPMKI.



Gambar 13 dan 14. **Berburu bahan**

Berburu bahan adalah istilah yang biasa digunakan oleh anggota PPMKI untuk kegiatan hunting mobil kuno untuk kemudian di restorasi dan dipergunakan kembali.



Gambar 15 dan 16. **Restorasi**

Restorasi adalah kegiatan membangun ulang atau memperbaiki mobil kuno yang diperoleh dari berburu bahan agar layak jalan.

E. ANALISIS KOMUNITAS

a. Analisis Dinamika Psikologis

PPMKI dibentuk untuk menyelamatkan aset bersejarah negara khususnya mobil kuno. PPMKI juga dibentuk untuk mewadahi orang-orang yang menggemari mobil kuno agar lebih terorganisir dan terpantau dengan baik.

Pengurus PPMKI berasal dari berbagai kalangan dan latar belakang, mulai dari menteri, pejabat tinggi negara, Pengusaha, Montir hingga Mahasiswa. Siapa saja boleh bergabung asalkan memiliki hobi dan ketertarikan terhadap mobil kuno .

Sampai saat ini PPMKI telah tersebar di berbagai daerah antara lain DKI, Jawa Barat, Jawa Tengah, DI Yogyakarta, Jawa Timur, Sulawesi Selatan, Sulawesi Utara, Kalimantan Selatan, Kalimantan Timur, Sumatera Utara dan Sumatera Barat.

b. Hambatan dan Tantangan

Masih banyak ditemukan banyak kendala dan masalah dalam organisasi PPMKI, antara lain, Tidak adanya surat-surat kepolisian untuk mobil-mobil kuno, Mahalnya hobi mobil kuno, Kelangkaan sparepart mobil kuno. Selain itu masalah yang terjadi adalah untuk menuntukan waktu pertemuan rutin mengingat para anggota memiliki kesibukan dan kepentingan masing-masing.

c. Solusi

Dari kendala yang dialami diatas yang bersifat teknik seperti kepengurusan surat-surat mobil biasanya akan meminta surat jalan dari pihak kepolisian, sedangkan untuk spare part yang mahal biasanya para anggota meng custom dengan onderdil mobil yang tersedia dipasaran. Dan untuk masalah yang berkaitan dengan waktu pertemuan biasanya menganmbil waktu liburan panjang sehingga semua anggota dapat berkumpul dan berpartisipasi dalam kegiatan PPMKI.

F. KESIMPULAN

Perhimpunan Penggemar Mobil Kuno Indonesia (PPMKI) adalah sebuah Wadah bersifat nonkomersial ini lahir dari semangat melestarikan mobil kuno yang punya arti penting buat sejarah dan perkembangan teknologi Indonesia.

PPMKI dibentuk untuk menyelamatkan aset bersejarah negara khususnya mobil kuno. PPMKI juga dibentuk untuk mewedahi orang-orang yang menggemari mobil kuno agar lebih terorganisir dan terpantau dengan baik.

KOMUNITAS PERNAK-PERNIK

Zumita Hanafie

10104244022

1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Komunitas

Saya adalah salah satu mahasiswi BK UNY angkatan tahun 2010. Lahir tanggal 14 Februari, tepatnya 21 tahun yang lalu. Sebagai mahasiswa, kegiatan sehari-hari saya adalah kuliah. Saya sengaja tidak mengikuti organisasi-organisasi yang ada di kampus dengan alasan tempat tinggal jauh dan memang tidak di dukung oleh keinginan yang besar untuk bergabung dengan hal-hal yang demikian. Tempat tinggal saya memang masih lingkup Yogyakarta, namun terbilang cukup jauh dari kampus. Tempat tinggal saya tersebut tepatnya beralamat di Sejati Pasar, Sumberarum, Moyudan, Sleman yang hampir 30an km jaraknya dari kampus.

Sebagai seseorang yang tidak tergabung dengan organisasi apapun, ketika memiliki banyak waktu luang, saya sering menghabiskan waktu tersebut untuk melakukan hal-hal yang mendukung hoby saya. Hal-hal tersebut antara lain adalah membuat pernak-pernik dari manik-manik, membuat *accessories* dari kertas *carton* atau dari kain *flanel*, dll. Hoby ini kira-kira telah saya miliki sejak duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama (SMP). Tidak ada kelompok khusus yang saya ikuti untuk menjalankan hoby ini, namun saya memiliki kelompok kecil yang terdiri dari mereka yang juga menggemari kegiatan ini. Mereka adalah beberapa orang teman SMP saya yang sampai saat ini masih sering berkumpul untuk membuat pernak-pernik atau *accessories-accessories* bersama meskipun telah berbeda fakultas atau bahkan berbeda universitas.

Kami memilih barang-barang yang identik dengan “cewek” tersebut tentu saja alasan utamanya karena kami adalah wanita. Sehingga kami tidak pernah bosan untuk membuatnya dengan berbagai inovasi-inovasi dari tahun ke tahun sesuai dengan perkembangan trend saat ini. Ditambah lagi dengan membuat sendiri, kita akan merasa lebih puas dengan hasilnya karena dapat lebih sesuai dengan selera kita masing-masing dan yang jelas lebih hemat serta tidak mematikan daya kreatifitas kita sebagai individu yang dapat berimajinasi.

B. Profil Komunitas

- Nama Komunitas : 3C (diambil dari 3 nama panggilan kami: Cimp, Cun, Cum)
- Tahun Berdiri : ± th 2005
- Jumlah Anggota : 5-6 (anggota aktif 3 orang)
- Base Camp : Kamar Zumita (Cum)

Sebenarnya tidak ada nama khusus bagi komunitas ini, bahkan untuk disebut dengan istilah “komunitas” kami masih sangat jauh dari itu. Hanya saja kami memang sering berkumpul bersama untuk sekedar ngobrol atau silaturahmi satu sama lain, terutama untuk membuat pernak-pernik dsb.

C. Kegiatan atau Aktifitas Sehari-hari Komunitas

Seperti halnya yang telah dijelaskan dalam latar belakang, komunitas ini memiliki beberapa kegiatan yang sering dijalankan bersama. Pada dasarnya, arah tujuan utama dari perkumpulan (komunitas) ini adalah sebagai ajang silaturahmi bagi siswa-siswa ex. 9A ‘07 SMP N 1 Godean agar tetap rutin bertemu meski telah lama lulus. Hal-hal yang paling sering kami lakukan untuk mengisi pertemuan-pertemuan yang sering kami rencanakan adalah membuat pernak-pernik dari manik-manik, membuat barang-barang dari kain flanel atau kertas karton, dll. Barang-barang yang selama ini kami buat antara lain berupa gelang, kalung, bros, tempat Hp/ *gadget*, kotak kado/ pernak-pernik, pigura, gantungan kunci, lampu tidur, dll.

Namun disamping itu, ada beberapa kegiatan lain yang juga sering kami lakukan bersama. Kegiatan tersebut antara lain adalah sebagai berikut:

- Berlibur bersama pada waktu senggang bebarengan dengan teman-teman eks. 9A yang lain ke tempat-tempat wisata yang menarik.
- Menengok ke tempat teman, orang tua/ saudara dari anggota ex. 9A yang mengalami musibah atau hajatan.
- Pergi ke *accessories shop* bersama untuk membeli bahan baku/ sekedar menemukan model terbaru dari produk pernak-pernik, dll.

D. Deskripsi Foto

Dalam laporan ini, menggunakan teknik photo voice, dimana setiap foto yang kami ambil kami deskripsikan sesuai isi foto tersebut. Hasil dari foto-foto yang pernah kami abadikan adalah sebagai berikut:



Gambar 1: Proses Pembuatan

Dalam proses pembuatan suatu barang, peralatan penting yang dibutuhkan antara lain adalah bahan baku (tergantung barang apa yang akan dibuat), gunting, penggaris, pulpen/ pensil, lem, *cutter*, dll. Tidak jarang dalam pembuatannya membutuhkan waktu yang lama untuk menyelesaikannya (tergantung barang yang dibuat).



Gambar 2: Browsing di Internet

Barang-barang yang kami buat, biasanya terinspirasi oleh barang-barang yang saat ini sedang *trend* di lingkungan. Sehingga dengan bantuan internet, kami dapat lebih mudah meng-update *accessories* terkini dan yang lebih variatif untuk dibuat. Namun tidak jarang juga kami membuat suatu hasil karya dari imajinasi kita masing-masing yang disesuaikan dengan selera pribadi.

Gambar 3: Beberapa Barang Hasil Kreasi



Gambar: Gelang, kalung, dll



Gambar: Tempat gadget



Gambar: Kotak kado, pigura, dll



Gambar: Lampu tidur, gantungan kunci, dll

Jenis barang yang kami buat antara lain adalah gelang, kalung, bros, tempat Hp, kotak kado, tempat pernak-pernik, pigura, gantungan kunci, lampu tidur, dll.



Gambar 4: Ulang Tahun Cimp

Salah satu bentuk kedekatan kami adalah dengan merayakan secara sederhana setiap salah satu diantara kami sedang berulang tahun.

2. PEMBAHASAN

A. Hambatan dan Tantangan

Beberapa hambatan yang berarti dalam keberlangsungan perkumpulan ini antara lain adalah sebagai berikut:

- a) Penentuan waktu luang masing-masing anggota untuk bertemu sulit. Hal ini disebabkan perbedaan tempat kuliah yang tentu saja memiliki perbedaan jadwal kuliah pula.
- b) Beberapa barang yang kami buat tersebut kebanyakan hanya memanfaatkan barang bekas yang sudah tidak terpakai, sehingga terkadang kami mengalami kesulitan memperoleh bahan baku.
- c) Banyaknya tugas kuliah masing-masing anggota sehingga sedikit banyak melupakan aktifitas ini.

B. Analisis Kepekaan Psikologis

Pada mulanya kami dipertemukan dalam satu kelas yang sama saat duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama selama 3 tahun. Berkat kesamaan hoby dan intensitas pertemuan yang sering pula, secara psikologis hubungan yang kami jalin dari awal sampai sekarang (yang terhitung sudah 8 tahun) terbilang cukup dekat. Bahkan kami bukan lagi seperti sahabat atau sekedar teman, melainkan seperti layaknya keluarga yang saling membutuhkan satu sama lain. Ketika masing-masing sedang membutuhkan bantuan, kami pasti akan memberi tahu teman yang lain untuk meminta bantuan. Dan tak pernah kami merasa canggung untuk menceritakan segala hal yang terjadi dalam kehidupan kami masing-masing, baik dalam hal perkuliahan sampai masalah pribadi. Bahkan ketika salah satu dari kami sedang memiliki cerita yang menarik, pasti ingin segera menceritakan pada teman yang lainnya.

Interaksi sehari-hari kami saat berkumpul hampir bisa dikatakan tidak pernah serius. Selalu diwarnai dengan “Guyonan-guyonan” yang terkadang tidak masuk akal dan mengejek satu sama lain. Namun meskipun demikian, kami tetap menjaga perasaan satu sama lain agar hubungan kami tetap baik sampai seterusnya.

C. Analisis Kepekaan Sosial

Selama kurang lebih 8 tahun kami membuat pernak-pernik bersama, belum pernah satupun barang yang kami buat dikomersilkan. Meskipun ada beberapa tawaran dari teman lain untuk membeli atau memesannya, namun sampai saat ini kami masih enggan menjual barang yang kami buat tersebut kepada mereka. hal ini dikarenakan apa yang kami lakukan selama ini masih sekedar hoby saja, belum sampai ke pemikiran mencari untung.

Resiko dari penolakan tersebut, biasanya kami menawarkan bantuan untuk mengajarkan bagaimana cara membuat barang yang diinginkannya tersebut tanpa imbalan jasa apapun. Tentu saja bahan baku dan segala peralatan yang dibutuhkan disediakan sendiri oleh mereka. Kebanyakan dari yang sudah-sudah, pihak-pihak yang menginginkan adalah teman-teman terdekat sehingga dapat lebih mudah kami mengajarkannya. Hal tersebutlah yang menjadi salah satu bentuk kepekaan sosial yang nampak dari perkumpulan ini.

D. Tinjauan BK tentang Komunitas

Dilihat dari kacamata BK, menurut penilaian saya pribadi perkumpulan ini dapat dikatakan telah sejalan dengan tujuan utama BK yang memandirikan. Dikatakan memandirikan karena apa yang kami lakukan ini menjadikan seorang individu dapat melakukan hal-hal yang diinginkannya dengan tanganya sendiri, dengan usahanya sendiri dan dengan kreatifitas pribadi yang diinginkannya. Disamping itu, kegiatan ini juga dapat dikategorikan ke dalam perilaku positif yang bermanfaat daripada melakukan hal lain diluar sana yang beresiko.

3. KESIMPULAN

Komunitas atau perkumpulan yang sampai saat ini masih terus saya jalankan adalah komunitas pernak-pernik yang kami beri nama “3C”. Perkumpulan ini ada sejak 8 tahun yang lalu, sehingga hubungan diantara kami sangat dekat. Aktifitas perkumpulan ini antara lain adalah membuat pernak-pernik dari manik-manik, barang dari kain flanel atau kertas karton, dll. Perkumpulan ini ada pada dasarnya untuk membangun silaturahmi diantara masing-masing anggota dan sekedar untuk menyalurkan hoby semata.

Komunitas Skateboard Pekalongan (Moron Youth Crew)

Sandi Rahmadhani

(10104244023)

I. PENDAHULUAN

1) Latar belakang Memilih Komunitas

Latar belakang saya memilih komunitas ini adalah karena komunitas ini sangat kreatif untuk menunjukkan keekstriman dalam berolahraga skateboard. Komunitas ini diikuti berbagai kalangan seperti anak punk, anak kaum atas maupun bawah. Disini saya ikut berpartisipasi dalam komunitas ini. Banyak orang berpersepsi bahwa anak skateboard adalah urakan, masa depan suram yang hanya bisa membuang-buang waktu hanya untuk bermain papan skateboard. Disisi lain mereka yang mengikuti komunitas ini sangat kreatif dan sudah banyak yang berprestasi dalam ajang kompetisi skateboard.

Di komunitas Moron Youth Crew ini mempunyai keunikan, keunikannya itu adalah tidak ada perbedaan antara anak jelek, anak miskin, anak orang kaya, ras dan agama. Semua sama dan semua saling respect dan welcome antara satu dengan lain. Sehingga banyak anak yang ingin ikut dengan komunitas skateboard di pekalongan ini. Di komunitas ini juga bukan hanya ajang untuk perbolehan bermain skateboard, tetapi di komunitas ini menjalin tali persaudaraan anak-anak dari berbagai sudut pandang atau latar belakang yang berbeda, yang tadinya tidak kenal satu sama lain sehingga saling kenal.

2) Profil Komunitas

Nama Komunitas : Moron Youth Crew (MYC)

Tahun Berdiri : 1999

Jumlah Anggota : 131 (anggota aktif sekitar 23 orang)

Base Camp : Jl Mataram, depan gedung DPRD Pekalongan

Slogan : My Friends is My Family

Facebook : Moron Youth Crew Skateboarding

Contact person : Jely (085640394664) - ketua

Ahmad Riqon (087830908013)

Moron Youth Crew Skateboarding adalah komunitas untuk mewadahi para anak-anak yang ingin menyalurkan hobynya skateboarding di Pekalongan dan mempererat tali persaudaraan antar sesama anak-anak pekalongan.

3) Kegiatan atau Aktivitas Komunitas

Secara singkat komunitas Moron Youth Crew (MYC) memiliki kegiatan rutin dilakukan di sekitar lapangan mataram Pekalongan pada hari sabtu sore hari dan minggu pagi. Kegiatan yang dilakukan sabtu sore sampai malam itu sendiri adalah bermain papan skateboard dan sebagian anak-anak yang tidak bermain papan mereka melakukan sharing-sharing kegiatan studynya, kegiatan keluarganya, tentang pacarnya ataupun kegiatan yang sedang mereka alami sekarang.

Sedangkan kegiatan pada minggu pagi itu sendiri adalah kebetulan komunitas ini diundang oleh pemerintah Pekalongan untuk mengisi waktu dalam acara car free day di sekitar polres Pekalongan. Mereka juga bergabung dengan komunitas-komunitas lain seperti bmx, sepatu roda dan lain-lain yang diundang oleh pemerintah pekalongan khususnya mempunyai identik dengan car free day. Dengan disuruhnya mengisi acara car free day, komunitas Moron Youth Crew tidak hanya memperbolehkan skill dan kreatifitasnya dalam bermain skateboard tetapi juga bermain papan di jalan sekitar tersebut sambil mengambil sampah-sampah yang berceceran.

4) Deskripsi Foto

Dalam laporan ini, menggunakan teknik photovoice dimana setiap foto yang saya ambil dapat dideskripsikan sesuai isi foto. Hasil dari foto-fotonya sebagai berikut :

Gambar 1. Anggota MYC Skateboarding Pekalongan



Sebagian anggota sedang bersiap-siap untuk bermain skateboarding rutin disore hari

Gambar 2. Saya sedang bermain papan skateboard



Disini saya sedang bermain papan skateboard, trik ini bernama boardslide dengan cara berseluncur di rel buatan dengan posisi papan miring menyilang

Gambar 3. Anggota yang tidak bermain skateboard



Para anggota yang tidak bermain papan skateboard sedang duduk dan mereka biasanya bercerita, sharing-sharing tentang dirinya kepada teman-teman lainnya.

Gambar 4. Anggota MYC Skateboarding Pekalongan mengisi acara car free day



Ini adalah anggota-anggota dari komunitas MYC skateboarding, sedang persiapan sebelum mengisi acara car free day.

Gambar 5. Beberapa anggota sedang bermain skateboarding



Sebagian anggota sedang asyik melakukan permainan skateboarding, ini pada waktu mengisi acara car free day dan bersiap-siap untuk memungut sampah yang ada di jalan sambil menggunakan papan skateboard.

Gambar 6. Makan bersama



Sebagian anggota setelah mengisi acara car free day, mereka makan bersama untuk mengakrabkn kebersamaan mereka dengan bercanda tawa.

II. PEMBAHASAN

1. Analisis Dinamika Psikologis

Komunitas MYC-Pekalongan dibentuk berdasarkan untuk penyaluran hobi anak-anak yang suka bermain skateboard. Tujuan dari komunitas itu sendiri adalah untuk mewadahi para skateboarder-skateboarder pekalongan dan mempererat dalam pertemanan antar sesama. Disisi lain juga untuk mengubah persepsi orang-orang yang menganggap para skateboard itu urakan kehidupannya.

Para anggota-anggotanya itu sendiri berasal dari berbagai kaum, diantaranya pelajar, pekerja, anak punk. Mereka saling menghargai satu sama lain, ketika ada anak yang baru masuk di komunitas MYC mereka sangat menyambutnya dengan hangat, dan bagi yang ingin belajar mereka senantiasa mengajarnya.

Dalam pemilihan ketua MYC itu sendiri dipilih secara demokratis oleh para anggota dan dilakukan 4 tahun sekali. Pemilihan itu dipilih berdasarkan mempunyai kriteria kepemimpinan yang tinggi, bertanggung jawab dan mempunyai dedikasi yang tinggi terhadap komunitas. Sehingga dapat menjaga komunitas agar tetap berjalan dan mempunyai generasi penerusnya hingga sekarang ini.

2. Hambatan dan Tantangan

Sejauh ini hambatan yang sedang dialami komunitas ini adalah kurangnya peralatan untuk pendukung bermain skateboard dan tempat yang tidak memadai. Dukungan pemerintah tidak ada untuk memperlengkap peralatan dan tempat untuk skateboard (skatepark). Jadi selama ini perlengkapan yang sudah ada, anggota komunitas itu sendiri yang melengkapi.

3. Manfaat Adanya Komunitas Ini

Ada banyak manfaat yang diberikan komunitas ini kepada anggota-anggotanya, diantaranya saling mengenal satu sama lain, bisa sharing atau bertukar pikiran yang kebanyakanya berbeda latar belakang, wadah penyalur hobi skateboard anak-anak. Di samping itu dapat membantu mempropagandakan olahraga ramah lingkungan tanpa adanya bahan bakar yang merusak polusi udara.

4. Masukan Terkait dengan Bidang BK

Selain komunitas skateboarding, positif dari komunitas ini adalah sarana bersosialisai satu dengan yang lain untuk ke arah positif. Banyak yang beranggapan komunitas ini rentan dengan perilaku negatif tetapi para anggota sebisa mungkin menghindari perilaku yang menyebabkan kenegatifan. Agar mereka tidak ke hal-hal yang negatif, maka konselor dapat membatu beberapa sumbangan antara lain :

- Memberikan leaflet dengan tema contohnya seperti ini daripada pada waktu weekend libur sekolah atau kerja kumpul-kumpul tidak jelas seperti minum-minuman keras yang bisa mengakibatkan perilaku kriminal dan merugikan diri sendiri dan orang lain, lebih baik bermain skateboard sekaligus ini juga termasuk olahraga agar badan tetap stabil terjaga.
- Memberikan informasi agar bisa membagi waktu antara bermain skateboard dan kegiatan lainnya yang lebih diprioritaskan.

5. Kesimpulan

Berdasarkan observasi yang saya lakukan terhadap komunitas MYC Skateboarding Pekalongan ini, maka dapat diambil kesimpulan :

- ✓ Kegiatan ini bisa menambah dalam berteman

- ✓ Skateboard juga merupakan olahraga, jadi bisa membugarkan badan dan menjaga balance tubuh.
- ✓ Skateboard adalah olahraga yang ramah lingkungan
- ✓ Tidak cuman permainannya yang dilibatkan, kepedulian terhadap lingkungan sekitar juga mereka lakukan

b) PHOTOVOICE KELOMPOK

KOMUNITAS NEXT POOL CLUB

Anggota:

1. Yana Fitria (10104244012)
2. Murphy Ayuni (10104244019)
3. Sandi Rahmadhani (10104244023)

A. PROFIL KOMUNITAS

1. Nama Komunitas : NPC (Next Pool Club)
2. Tahun Berdiri : Desember 2008
3. Jumlah Anggota : ± 11 orang
4. Ketua : Dipra Pramuda Wardana
5. Basecamp : Next
6. Motto : “Latihan Mengarah Ke Prestasi”
7. Facebook : NPC Group Komunitas
Wahyu Nugroho Irida Saputro
8. Contact Person : 0856438511771

B. Latar Belakang Memilih Komunitas

Billiard merupakan salah satu cabang olahraga yang cukup di gemari apalagi oleh kaum muda. Permainannya yang tidak terlalu menguras energi namun memanfaatkan teknik dan trik dari masing-masing pemain dapat memancing kerja otak berpikir untuk memecahkan dan memenangkan permainan. Namun seringkali olahraga ini pekat dengan hal negatif karena kehidupan malamnya dan perjudian yang menghiasipermainan billiard pada umumnya.

Komunitas yang kami pilih adalah NEXT POOL COMMUNITY (NPC). Mengapa kami memilih komunitas ini? Alasannya karena NPC memiliki banyak prestasi di bidang olahraga Billiard. Mereka tidak hanya bermain billiard untuk kesenangan, tapi juga untuk menyalurkan bakat seperti yang ada pada motto NPC, yaitu “Latihan Mengarah ke Prestasi”. Jadi NPC berusaha untuk mengarahkan anggotanya untuk berprestasi bukan hanya sekedar untuk bermain-main atau

mengisi waktu luang saja. Hal ini menarik perhatian kami, karena seperti kita ketahui banyak komunitas billiard yang masih terjerumus dalam ajang perjudian.

Untuk itu kita berusaha mengulas seperti apa club billiard yang mungkin di dalamnya kita menemukan hal baru yang bisa kita pelajari. Tidak hanya sisi positif namun sisi negatif dari olahraga yang dilakukan oleh komunitas ini.

C. Aktivitas Komunitas

Komunitas NPC memiliki jadwal latihan setiap hari senin sampai dengan sabtu. Jam latihan di tentukan dari jam 12.00 siang, sampai jam 9 malam (12.00 – 21.00). Setiap anggota club berhak memilih jam dan hari latihan sesuai dengan kelonggaran waktu yang dimiliki, namun masih dalam batas jadwal yang tertera dan sudah di tentukan oleh Next Pool. Dalam sesi latihan tersebut untuk anggota club itu sendiri sudah disediakan table/meja yang khusus digunakan untuk latihan anggota club. Lampu table tersebut sudah menyala menandakan table/meja tersebut sudah siap digunakan. Table yang disediakan khusus untuk anggota club berjumlah 4 table, yaitu table nomor 6, 7, 8, 9.

Setiap anggota yang tergabung dalam NPC wajib mengikuti turnamen yang diadakan untuk membawa nama club. Namun anggota tersebut mendaftar sendiri sesuai sponsornya, namun untuk mendapatkan sponsor tersebut anggota yang akan mengikuti turnamen harus mencari sponsornya sendiri. Diharapkan para anggota NPC dapat meningkatkan nama club dan membawa kemenangan terhadap club NPC dengan mengikuti setiap diselenggarakannya turnamen. Biasanya dalam sesi latihan sebelum mengikuti turnamen para anggota seringkali *batle* melawan sesama anggota club untuk meningkatkan skillnya. Untuk meningkatkan motivasi dan semangat dalam bermain anggota tersebut tidak menggunakan table khusus yang sudah disediakan sehingga salah satu dari mereka yang kalah harus bersedia membayar table yang digunakan tersebut.

Aktifitas lain yang mereka lakukan adalah saling sharing dan membagi ilmu serta pengalaman. Mungkin antara satu anggota dengan anggota lainnya saling membicarakan teknik-teknik dan tips agar dapat bermain dengan baik. Selain itu semua anggota baik junior maupun senior tidak membedakan dan mereka sama-sama belajar bermain billiard.

D. Peralatan dalam bermain Billiard.

Ada 3 (tiga) macam peralatan yang merupakan peralatan utama antara lain :

1. STIK BILLIARD atau CUE BILLIARD

Para master stik mengatakan bahwa. Kita memang harus berusaha menemukan stik billiard yang betul-betul cocok baik itu dari segi ukuran berat, panjang stik, diameter genggaman, keseimbangan dan juga jenis material stik yang dipakai. Stik pilihan kita belum tentu cocok buat pemain lainnya, salah memilih stik bisa berakibat kurang maksimalnya dalam bermain billiard.

Acuan Memilih Stik Billiard

Shaft : Material shaft ini sangat amat menentukan gaya kita dalam bermain Billiard, shaft ada yang dibuat dari bahan kayu dan dari bahan fiber. Shaft kayu biasanya dibuat dari kayu Maple dikarenakan kayu maple bersifat lebih lentur.

Massa : Massa suatu stik billiard dihitungnya dengan menggunakan hitungan Oz, hitungannya ada yang 19,20, dan 21 Oz, jadi kita tinggal menyesuaikan sesuai dengan kebutuhan kita.

Tip : Ujung dari stik billiard disebut tip yaitu bagian yang langsung bersentuhan dengan bola billiard. Tip ini mempunyai jenis pilihan yang beragam, ada yang berjenis soft, medium, dan hard, tinggal kita menyesuaikan dengan type atau gaya permainan yang kita miliki apakah lebih menyukai bermain ketepatan stroke, spin, dll.

Ferule : Ferule ini merupakan tempat melekatnya tip, usahakan memilih dari bahan yang kuat.

Join : Join merupakan dari bagian persambungan stik, biasanya stik 2 piece yang dapat disambung, dan sesungguhnya join ini tidaklah mempengaruhi dalam bermain billiard kita hanya saja ada pemain yang mengganti jenisnya ke join unilock.

2. CUE BALL BILLIARD

Cue Ball Billiard berwarna putih polos biasa juga disebut sebagai Bola Gaco ada berbagai ragam jenis yang mempunyai berat berbeda. Pemahaman para pemain terhadap cue ball ini semakin sering cue ball Billiard ini di mainkan maka cue ball Billiard akan semakin kotor, efeknya akan menjadi sulit dikendalikan jalannya cue ball.

Cue ball billiard dari kaca para pemain, cue ball ini bisa di lihat dalam 25 titik berlainan berdasarkan arah cue ball dan elevasi cue ball terhadap meja, dimana sodoka pada titik yang spesifik akan menghasilkan jalannya cue ball yang spesifik pula. Ke 25 titik itu di asosiasikan ke dalam arah jarum jam pendek dan panjang serta 1 (satu) titik lagi sebagai titik sentral.

3. MEJA BILLIARD

Meja Billiard berfungsi sebagai medan permainan billiard yang memiliki karakteristik spesifik dan sangat bergantung pada jenis material yang dipakai, teknik pemasangan, dan kelembaban udara dalam ruangann permainan. Dipinggiran meja billiard ada beberapa titik yang dinamakan Diamond. Kegunaan Diamond ini sebagai alat bantu jalanya bola berdasarkan sudut-sudut yang akan di hasilkan setelah menyentuh rail atau bantalan meja billiard. Menghubungkan titik-titik tersebut, akan menghasilkan 32 bidang permainan, pemahaman mantap terhadap titik ini akan memantapkan permainan billiard kita.

Secara umum, katagori ukuran meja billiard memiliki bentuk persegi panjang dimana mempunyai ukuran yang panjangnya dua kali lipat dari ukuran lebar meja billiard. Ukuran meja billiard biasanya disebutkan dalam satuan kaki atau foot yang dimulai dari ukuran 7 kaki, 8 kaki dan 9 kaki.

Meja ukuran 9 foot lazimnya di khususkan untuk permainan yang serius atau Pro, sedangkan meja billiard di tempat kediaman biasanya memakai meja billiard ukuran 7 foot, dan tempat yang ruangnya tidak begitu besar mereka juga ada yang memilih meja billiard koinan, namun ada juga karena alasan efektifitas maupun kenyamanan banyak juga yang memakai meja billiard

dengan ukuran 8 foot, jadi sangat situasional ya dan juga budget yang dimilikinya.

Meja billiard berkualitas paling bagus biasanya dengan ukuran 9 foot yang mempunyai alas meja yang dibuat dari Batu Granit Hitam yang berguna untuk mencegah adanya tonjolan yang tidak dikehendaki dan kemungkinan adanya perubahan bentuk disebabkan oleh kelembaban udara.

E. Cara Bermain Billiard

- Cara bermain 8 ball :

1. Dimainkan secara Doubles, 2 lawan 2.
2. Bola2 biliar dibagi 2 yaitu bola solid (1-7) dan bola stripes (9-15). Bola 8 adalah bola yang terakhir dimasukkan.
3. Setelah break dilakukan oleh salah satu pemain, jika ada bola yang masuk maka tim yang melakukan break boleh menembak bola lagi. Jika tidak, maka tim lawan yang menembak.
4. Pemain yang menembak setelah break, bisa memilih bola solid/stripes, dengan cara memasukkan bola solid/stripes. Misalnya, jika dia memasukkan bola 1 maka untuk selanjutnya dia harus memasukkan bola 2-7. Jika dia memasukan bola 10, maka selanjutnya dia harus memasukkan bola 9-15
5. Apabila Bola-8 masuk pada saat break, pemain dapat memilih antara mengulang kembali break (bola ditata ulang), atau menaruh bola 8 pada footspot dan melanjutkan permainan.(sesuai dengan World Standardized Rules).
6. Pelanggaran(FOUL)
 - ✓ bola yang dipukul bukan merupakan bola miliknya.
 - ✓ memukul bola 8 padahal bolanya belum habis.
 - ✓ Saat bola sasaran dipukul, tidak ada bola yang menyentuh ban (cushion)
 - ✓ Bola putih masuk lubang.
 - ✓ Bola putih atau bola berwarna melompat dan keluar dari meja pemain.
 - ✓ Bagian tubuh maupun pakaian pemain menyentuh bola yang ada didalam meja permainan.
7. Setelah terjadi pelanggaran, maka tim lawan berhak mendapatkan Free ball.

8. Apabila pemain secara tidak sengaja memasukkan bola yang bukan miliknya(bola lawan), maka pada saat itu juga ganti giliran. (posisi bola putih tidak berubah)
9. Pemain yang secara tidak sengaja memasukkan bola 8 sebelum bola - bolanya habis dianggap kalah.
10. Setelah memasukkan seluruh bola, maka bola 8 harus dimasukkan ke salah satu dari 6 lubang yang ada. Pemain yang akan menembak bola 8, harus memilih salah satu lubang. Jika bola 8 masuk ke lubang yang salah maka pemain itu dianggap kalah.
11. Sebuah Tim dinyatakan menang apabila :
 - ✓ Memasukkan bola 8 pada lubang yang ditunjuknya setelah seluruh bolanya habis.
 - ✓ Tim lawan memasukkan bola 8 padahal bolanya belum habis
 - ✓ Tim lawan memasukkan bola 8 ke lubang yang salah.
 - ✓ Tim lawan melakukan foul pada saat memasukkan bola 8 (contoh : ketika menembak bola 8,masuk,tapi bola putih juga masuk lubang, maka tim lawannya dinyatakan menang)
 - ✓ Tim lawan menembak dan mengakibatkan keluarnya bola 8 dari meja.

- Peraturan dasar 9 ball billiard

Di tempat bermain billiard, biasanya yang sering dimainkan adalah permainan bola 9. Permainan bola 9 sendiri terdapat peraturan yang terkadang-kadang berbeda di setiap daerah. Hal ini dikarenakan oleh kebiasaan bermain dari pemain dari tiap-tiap daerah, ada yang menginginkan permainan bola 9 menjadi lebih rumit, atau ada yang diubah aturannya agar menjadi lebih mudah dalam bermain. berikut ini adalah peraturan permainan bola 9 yang sering digunakan untuk pertandingan skala internasional.

1. Bola yang digunakan.
Bola yang digunakan adalah bola billiard yang bernomor 1 s.d 9 ditambah bola berwarna putih yang digunakan sebagai cue ball.
2. Susunan bola pada saat break
Bola bernomor 1 s.d 9 disusun berbentuk wajik (diamond). Posisi bola

bernomor 1 di bagian atas wajik, sedangkan bola bernomor 9 diletakkan di tengah-tengah susunan bola.

3. Tujuan permainan.

Pemain diharapkan untuk memasukkan bola secara berturut-turut dari angka 1 s.d angka 9.

4. Memasukkan bola.

Memasukkan bola dapat dilakukan secara langsung, yaitu dengan memukul bola bernomor paling kecil yang ada di atas meja, atau dengan mengkombinasikan bola sasaran dengan bola lain yang sekiranya dapat masuk ke dalam kantong meja.

5. Pelanggaran.

Pemain dinyatakan melakukan pelanggaran apabila:

- ✓ Bola yang dipukul bukan merupakan bola bernomor paling kecil yang ada di atas meja.
- ✓ Bola putih atau bola berwarna melompat dan keluar dari meja permainan.
- ✓ Bola putih masuk ke dalam kantong meja.
- ✓ Bagian tubuh maupun pakaian pemain menyentuh bola yang ada didalam meja permainan.
- ✓ Bola putih tidak menyentuh bola sasaran saat dipukul.
- ✓ Saat bola sasaran dipukul, tidak menyentuh ban (cushion) maupun menyentuh bola bernomor lainnya.

6. Ketentuan setelah pelanggaran.

Dalam hal bola putih masuk kedalam kantong meja, pemain berikutnya memiliki kesempatan untuk meletakkan bola putih dimana saja di dalam meja permainan.

Apabila bola bernomor keluar dari meja, maupun masuk kedalam kantong karena pelanggaran, maka bola tersebut tidak dikembalikan ke atas meja pada titik Foot Spot. Apabila ada bola lain yang berada pada titik Foot Spot, maka bola bernomor 9 ditempatkan pada Long String terdekat dengan titik Foot Spot. Bola bernomor 9 dikembalikan ke atas meja apapun alasannya, kecuali bola tersebut dimasukkan kedalam kantong meja secara sah.

7. Push Out

Apabila setelah lawan melakukan break dan ternyata tidak ada bola bernomor yang masuk, dan bola putih terhalang oleh bola lain sehingga bola sasaran tidak bisa dipukul, maka lawan dapat melakukan Push Out.

8. Ketentuan Push Out

Push Out hanya dilakukan 1 kali dalam permainan, yaitu setelah lawan melakukan Dry Break.

Sebelum melakukan Push Out, pemain harus memberitahunya kepada lawan maupun wasit. Apabila pemain tidak memberitahukan kepada lawan maupun wasit, maka pukulan yang dilakukan dianggap pelanggaran.

Dalam melakukan Push Out, bola putih tidak diharuskan mengenai bola lain maupun ban (cushion). Setelah Push Out dilakukan, pemain lawan dapat memilih, apakah pemain akan melakukan pukulan atau memberikan kembali pukulan tersebut kepada lawan.

9. Pemenang

Pemain dinyatakan menang, apabila:

- ✓ Bola bernomor 9 dimasukkan ke dalam kantung meja secara sah.
- ✓ Pemain lawan melakukan pelanggaran 3 kali berturut-turut.

F. Dinamika Psikologis

Setiap anggota club tidak memandang sebelah mata pada anggota lain. Walaupun itu anggota baru, semua dianggap sama. Karena mereka di dalam club saling memberimaksudkan belajar bersama. Bukan untuk bersaing apalagi berjudi. Walaupun mereka sering terlibat dalam permainan, namun jika ada salah satu anggota yang kalah anggota tersebut mampu menerima kekalahan dan menanggung konsekuensi yang sudah disepakati. Oleh karena itu, di dalam NPC jarang terjadi konflik antar anggota.

Hubungan anggota yang satu dengan yang lain juga solid, artinya mereka memiliki solidaritas yang tinggi antar anggota. Misalnya jika ada anggota yang belum bisa melakukan teknik tertentu mereka tidak saling mengejek namun saling memberi masukan. Oleh karena itu semua anggota dianggap sama, walaupun dia

anggota baru mereka tidak membeda-bedakan. Sehingga jarang terjadi kesalahpahaman, ditambah lagi mereka sering melakukan sharing satu sama lain yang membuat anggotanya menjadi akrab seperti saudara.

Deskripsi Foto

Gambar 1 dan 2. Para Anggota



Para anggota NPC bersiap dalam sesi latihan di Next Pool Billiard

Gambar 3. Photo bareng dengan sebagian anggota komunitas NPC



Para anggota NPC sebelum latihan, sebelah kanan tampak anggota yang sedang bawa stik.

Gambar 4. Konsentrasi mengatur fokus



Salah satu anggota NPC sedang serius mengatur fokus sebelum menembakan sticknya ke bola yang di tuju.

Gambar 5. Shoot ball



Salah satu anggota sedang serius mengatur posisi stick agar bisa sejajar dengan bola yang dituju sehingga tembakannya dapat lebih tepat sasaran.

Gambar 6. Menggunakan stick race



Salah satu anggota NPC sedang berusaha menembak bola dengan menggunakan stick race.

Gambar 7. Jump Shoot Ball



Salah satu anggota NPC sedang menembak bola dengan mengambil angel dari arah atas seringkali disebut posisi jump shoot sehingga bola akan meloncat.

Gambar 8. Atlet NPC mengikuti turnamen



Salah satu anggota club atau atlet NPC sedang mengikuti Turnamen Planet dan berusaha memenangkan pertandingan.

Gambar 9. Juara 3 di Turnamen Planet



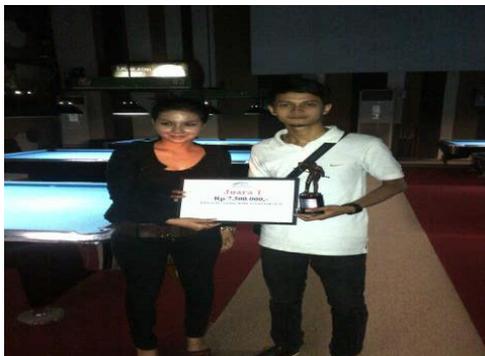
Wakil dari atlet NPC memenangkan juara 3 dari hasil pertandingan di Turnamen Planet tersebut

Gambar 10. Juara Umum Non Master di Planet



Salah satu anggota NPC memperoleh juara umum non master se-Indonesia di Planet Pool Billiard

Gambar 11. Juara 1 di Turnamen Hanggar Pakualaman



Perwakilan dari NPC memenagkan juara 1 di Turnamen Hanggar yang sedang menerima hadiah.

Gambar 12. Mengikuti Turnamen Kapolda



Atlet NPC mengikuti piala kapolda bengkulu lawan atlet filipina

Gambar 13. Jump Shoot Saat Turnamen Kapolda



Atlit NPC dengan konsentrasi sedang melakukan jump shoot saat tournament kapolda

Gambar 14. Turnament Guinness Speedpool



Salah satu anggota NPC mengikuti turnamen kelas dunia yaitu Guinness Speedpool namun dalam turnamen tersebut perwakilan dari NPC tidak mendapatkan juara.

Komunitas Gerombolan Tukang Tato

(Gento)

1. Pendahuluan

Penyusunan Photovoice pada komunitas ini terdiri dari :

Ibnu Ramadhan Wahyuhadi	(10104244011)
Min Juli Kusuma Wati	(10104244015)
Rastri Medhiana	(10104244018)
Anggit Praseta Dewa	(10104244020)

Hasil dari photovoice yang akan kami lakukan, akan dipaparkan lebih lanjut di bawah ini.

2. Latar Belakang

Di Indonesia tato sering diidentikan dengan kriminalitas dan premanisme. Orang yang memiliki tato di tubuhnya sering dicap sebagai penjahat atau preman yang sering berbuat kejahatan, tawuran dan kehidupan bebasnya.

Pada awalnya tato merupakan culture yang kemudian kebudayaan tato ini dikikis oleh kepercayaan agama Islam di kalimantan karena di anggap tidak sah. Setelah itu tahun 1993 ada masa orde baru dengan tingkat kemiliteran yang sangat disipin, tato muai ditentang karena dianggap sebagai premanisme. Penolakan tersebut dikarenakan para preman bertato ini melakukan kegiatan yang berhubungan dengan kriminalitas. Sejak itu masyarakat mulai takut dengan komunitas orang bertato.

Untuk merubah pandangan masyarakat, Komunitas Gerombolan Tukang Tato dan beberapa komunitas tato yang lain mencoba merubah pemikiran masyarakat secara umum dengan cara membuktikan bahwa tato bukanlah lambang kriminalitas melainkan sebuah seni, life style dan fasion. Pada dasarnya komunitas ini mewadahi teman-teman yang ingin menunjukkan jati dirinya dengan mengapresiasi diri lewat tato, dan membuka jalan untuk teman-teman yang memiliki bakat melukis tato, bukan untuk mewadahi para kriminalis yang ingin menyalahgunakan tato untuk kepentingan yang melanggar hukum. Meski baru berjalan selama kurang lebih satu tahun, selama itu terlihat kekompakan dan kekonsistenan komunitas ini dalam mengkampanyekan perubahan pola pikir tentang tato. Tato yang sehat dan aman, yang indah serta lebih bersahabat juga

selalu mereka usung saat melakukan tour, festival dan acara-acara tentang tato di berbagai kota di Indonesia.

3. Profil Komunitas

Nama Komunitas: Gerombolan Tukang Tatto Yogyakarta

Tahun Berdiri: 2012

Jumlah Anggota: 50 aktif

Sekretariat: Rejeki Tatto and Cafe Nologaten, Depok, Sleman, YK

Basecamp: Rejeki Tatto and Cafe Nologaten, Depok, Sleman, YK

FB : Gerombolan Tukang Tato Yogyakarta (grup terbuka)

Blog : Huhumhambilly.blogspot.com

CP: Huhum (081392844833)

Gerombolan tukang tatto (gento) adalah komunitas seniman tatto di D.I.Y dan sekitarnya, juga merupakan wadah untuk menjalin persaudaraan, komunikasi, saling bertukar informasi berdasarkan kesamaan hobi dan profesi.

4. Kegiatan dan aktifitas

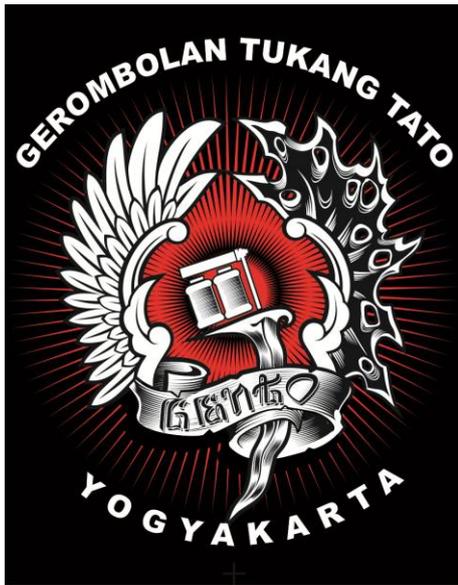
Kegiatan sehari-hari yang sering dilakukan sekedar berkumpul untuk sharing. Selain itu juga terdapat kegiatan rutin yang biasanya dilaksanakan satu bulan sekali, yaitu kumpulan rutin bulanan. Kumpulan rutin bulanan ini merupakan kegiatan yang membahas berbagai perkembangan dunia tato di Yogyakarta. Hal-hal yang lain yang dibahas juga mengenai permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam komunitas tersebut. Dalam komunitas tersebut juga terdapat kegiatan jual beli, yang meliputi jual beli alat-alat, aksesoris dan merchandise. Selain itu juga sering diadakan exhibition atau display berbagai karya tato anggota.

Kegiatan lain yang di ikuti komunitas Gento adalah mengikuti berbagai seminar, festival, pameran dan kegiatan yang berhubungan dengan tatto.

5. Diskripsi foto

Dalam laporan ini menggunakan teknik photovoice, dimana setiap foto yang diambil kami deskripsikan sesuai isi foto tersebut. Hasil dari foto-fotonya adalah sebagai berikut:

Gambar 1. Logo Gerombolan Tukang Tato



Sebuah logo yang memiliki makna disetiap gambarnya. Alat mesin tato merupakan unsur tatonya itu sendiri, keris menggambarkan lokal cultere, sayap burung dan kelelawar menggambarkan bahwa gerombolan ini berkarya pagi siang malem artinya berkarya tidak terbatas waktu.

Gambar 2. Anggota Gerombolan Tukang Tato





Terlihat beberapa anggota Gento yang memamerkan tato yang ada di tubuh mereka pada berkumpul.

Gambar 3. Proses Pembuatan Tato



Terlihat salah seorang anggota Gentotu sedang menato seorang wanita. Dalam proses penatoan, anggota juga mengutamakan kesterilan dilihat dari penggunaan sarung tangan dan jarum serta peralatan lain.

Gambar 4. Pameran Karya Gento





Terlihat pada gambar beberapa foto komunitas dan beberapa hasil karya yang dipamerkan pada acara pameran yang di ikuti oleh beberapa komunitas tato se-Indonesia. Juga terdapat Art Work yang dipamerkan.

Gambar 5. Lapak atau Jual Beli yang dilakukan Komunitas Gento



Terlihat pada gambar sebuah lapak penjualan alat-alat, aksesoris dan marchendeis yang dilakukan oleh komunitas Gento.

Gambar 6. Festival



Terlihat pada gambar salah satu anggota yang berfoto di depan banner besar pada saat mengikuti festival Solo Skin Art.

Gambar 7. Acara Ulang Tahun Pertama Gento



Kegiatan tahunan pertama yang dilakukan komunitas Gento pada saat merayakan hari berdirinya Komunitas Gento yang dilakukan di baseceme Gento.

Gambar 8. Touring Gento



Komunitas ini sering melakukan kegiatan touring tetapi dilaksanakan apa adanya dan tidak menunjukkan kemewahan.

Gambar 9. Foto Anggota Komunitas Dadakan dan Anggota Gerombolan Tukang Tato sedang berfoto bareng 😊.





Gambar ini di ambil di Basecamp Gerombolan Tukang Tato dan JEC saat memeriahkan show case.

6. Analisis Dinamika Psikologi

Komunitas gerombolan tukang tato ini dibentuk berdasarkan kesamaan hobi dan profesi. Komunitas ini dibentuk dengan tujuan mengkampanyekan tato yang sehat dan aman (save tattoo and health), merubah persepsi bahwa tato bukanlah suatu bentuk tindak kriminalitas tetapi sebuah karya seni dan bentuk aktualisasi diri.

Komunitas Gerombolan Tukang Tato ini berasal dari berbagai kalangan. Komunitas ini tidak menerima anggota yang masih berstatus pelajar/ minimal berusia 17 tahun. Komunitas ini tidak sembarangan menerima calon anggota.

Anggota yang ingin bergabung harus memiliki kemauan yang tinggi dan berjanji tidak menyalahgunakan tato sebagai kepentingan pribadinya.

Sedangkan untuk pemilihan ketua ini dipilih secara voting yaitu orang yang dianggap mampu mengayomi, humble, dewasa dan mampu menampung aspirasi semua anggota Gento ini. Seiring berjalannya kebersamaan komunitas yang terjalin selama satu tahun ini, mereka melewatinya dengan berbagai tantangan yang ada. Tantangan itu berasal dari dalam komunitas itu sendiri dan dari luar komunitas. Hambatan yang berasal dari dalam karena persaingan profesi antara tukang tato yang sering menyulut konflik, tapi konflik tersebut dapat diselesaikan tanpa merugikan pihak yang terlibat. Sedangkan yang berasal dari luar antara lain konflik dengan ormas yang mengatasnamakan agama yang memboikot kegiatan dari gento sendiri. Cara menyelesaikannya adalah dengan menyikapinya dengan bijak dan tidak terprofokasi dengan isu-isu yang sengaja dihembuskan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggungjawab.

7. Hambatan dan Tantangan

Masih sering terjadi penolakan di masyarakat terhadap komunitas tato karena masyarakat yang masih menganggap tato sebagai bentuk kriminalitas. Tantangan bagi anggota sendiri antara lain seperti mahalnya peralatan tato moderen, kurangnya festival yang mewadahi, apresiasi masyarakat yang masih kurang terhadap tato. Adanya oknum bertato yang memanfaatkan tato untuk kepentingan pribadinya yang merugikan orang lain juga membuat citra tato itu menjadi negatif.

8. Manfaat Adanya Komunitas bagi Anggota

Manfaat dari adanya komunitas ini antara lain bisa dijadikan ruang sharing bagi para anggota tentang perkembangan tato di Indonesia, perkembangan desain, gambar-gambar, teknis membuat tato, peluang usaha dan perkembangan karir/pekerjaan bagi yang total dalam hal karya tato dsb.

9. Masukan Terkait BK

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan komunitas gento (gerombolan tukang tato) jika dilihat dari segi BK bukan lah suatu tindakan kriminal yang melanggar hukum karena tidak merugikan orang lain, tato adalah bentuk aktualisasi diri dari jiwa yang merasa bebas maka BK sendiri perlu memberi penegasan pada pembentukan

jati diri seseorang, merubah mindset tentang tato, tato juga dapat dijadikan sebuah profesi. Konselor juga bisa memberi penegasan pada para anggota untuk tidak menyalahgunakan tato untuk kepentingan pribadi seperti untuk menakut-nakuti orang, bahkan bisa saja tato diisi dengan tulisan-tulisan yang lebih positif atau motivatif dan religius. Selain itu dilihat dari bimbingan karir, profesi seniman tato adalah sebuah profesi yang menjanjikan dan dapat dijadikan pilihan bagi mereka yang tertatik dalam bidang ini.

KOMUNITAS AIRSOFT GUN

Anggota:

1. Ayu Lea Lailatulsa'diyah (10104244014)
2. Qonita Mar'ati (10104244015)
3. Dady Aji Prawira S (10104244016)
4. Zumita Hanafie (10104244022)

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Komunitas

Airsoftgun masih digandrungi oleh kalangan muda. Hal ini terbukti dengan eksisnya berbagai klub airsoftgun di Yogyakarta. Tak diragukan lagi permainan yang menyuguhkan nuansa perang ini menjadi salah satu trend di kalangan anak muda. Salah satu komunitas airsoftgun yang kami ambil sebagai bahan untuk photovoice adalah komunitas Airsoftgun yang bernama Blankon. Blankon merupakan barisan LPEGers And Kokangers Ngayogyakarta.

Komunitas Blankon yang memiliki home base di BUMPER Babarsari, Yogyakarta ini, di dalamnya memiliki kesamaan hobby terutama dalam hal permainan tembak-menembak. Tak hanya memiliki kesamaan hobby, melainkan para anggota melakukan hal tersebut untuk mengisi waktu luang. Aktivitas ini bisa juga disebut dengan aktivitas olahraga karena saat pelaksanaan kegiatan, mereka melakukan pemanasan, lari-lari, dan sebagainya.

Alasan kami memiliki komunitas Blankon yakni, menurut kami komunitas airsoftgun Blankon ini sangat menarik, karena di dalam permainan airsoft gun ini sangat memacu adrenalin dan tentunya sangat menyenangkan (bagi yang menyukai permainan tantangan). Selain itu, berkaitan adanya kasus pencurian yang mengaitngaitkan dengan airsoft gun, membuat kelompok kami ingin mengetahui lebih dalam, sehingga kami mengusulkan untuk memilih komunitas Blankon tersebut.

2. Profil Komunitas

Nama	: BLANKON Airsoft
Anggota Aktif	: sekitar 100 orang, yang aktif 20-30 orang
Tanggal berdiri	: 16 Juni 2010 (resmi berdiri)
<i>Homebase</i>	: Bumper Babarsari
Sekretariat	: Garasijaya JL. Kembang Baru no 101, Rt 03 Rw 61, Maguwoharjo, Depok, Sleman
Tempat <i>Kongkow</i>	: Toman Café
Slogan	: <i>Keep Play Airsoft with R.S.S.F (Responsible, Smart, Save, Fun)</i>
Fanspage	: Blankon
Kaskus	: Blankonjogja
CP	: 085725718886 (Wawan Humas)

Susunan Kepengurusan:

Ketua : Bernard

Sekretaris : Hasbi

Bendahara : Wahyu

Propos : Damar

Divisi-divisi :

a. Divisi Fotografi : Aldo

b. Divisi Pelajar : Jagal

c. Divisi IT : Kevin

d. Divisi Pengembangan Prestasi : Bang An

e. Divisi Humas Design : Aji

Prestasi :

- a. Juara 1 Nasional Tembak Reaksi 2013
- b. Juara 2 GBB Standar UG - Paspampres Cup 2012 – Hans
- c. Juara 2 GBB Standard UG - West Java Championship 2012 – Hans
- d. Juara 1 GBB Standard - Dandim Salatiga Cup 2012 – Hans
- e. Juara 2 GBB Standard - Dandim Salatiga Cup 2012 – Jalu
- f. Juara 2 GBB Standard - TARGET Anniversary 2012 – Hans
- g. Juara 1 GBB Standard - Dishubkominfo DIY Cup 2012 – Hans
- h. Juara 3 GBB Standard - Dishubkominfo DIY Cup 2012 – [Ogi](#)
- i. Juara 3 Rifle - Dishubkominfo DIY Cup 2012 – M. Iqbal [Hasbi](#)
- j. Juara 3 GBB Standard G - HARHUBNAS Shoot Off '12 – Hans
- k. Juara 3 GBB Standard UG - HARHUBNAS Shoot Off '12 - [Aditya](#)
- l. Juara 3 GBB Standard - PD XIV GM FKPPi Bali Cup 2012 – Hans
- m. Juara 1 Rifle - DANDIM CUP 0701 Banyumas – M. Iqbal
- n. Juara 3 GBB Standard - DANDIM CUP 0701 Banyumas – Ogi
- o. Juara 1 Gas Rifle – Polairud Airsoft Competition 2012 – Hans
- p. Juara 1 AEG Rifle – Polairud Airsoft Competition 2012 – M. Iqbal
- q. Juara 1 Rifle Overall – Polairud Airsoft Competition 2012 – Hans
- r. Juara 1 Rifle – Practical Shooting BAS 2012 – M. Iqbal
- s. Juara 2 Rifle – Practical Shooting BAS 2012 – [Mbah Joe](#)
- t. Juara 1 Spring Shotgun – Practical Shooting BAS 2012 – Mbah Joe
- u. Juara 3 Spring Shotgun – Practical Shooting BAS 2012 – [Ryllian](#)

Paintball :

- a. Juara 2 Jupiter Paintball 3 on 3 - Om Aldo [Hendra](#), Om [Alif](#), Ben
- b. Juara 1 Yamaha COMFEST JEC - Didang, [Danang](#), [Wahyu](#)
- c. Juara 2 Yamaha COMFEST JEC - Om Aldo Hendra, Om Alif, Ben

Cara Pendaftaran :

- a. Mengisi Formulir Pendaftaran di Sekretariat
- b. Membayar registrasi Rp 10.000,00

Syarat Menjadi Anggota :

- a. Pria dan Wanita berusia minimal 18 tahun, jika dibawah 18 tahun harap menyertakan Surat Ijin Orang Tua dan Raport
- b. Dianjurkan memiliki unit dan segala perlengkapannya

3. Deskripsi Foto



ANGGOTA AKTIF BLANKON



PERSIAPAN DI AREA BERMAIN (SKIRMISH)

Anggota yang mengikuti permainan
melakukan briefing terlebih dahulu



Anggota dibagi menjadi 2 kelompok yaitu
kelompok bertahan dan kelompok menyerang



PERSIAPAN ANGGOTA SEBELUM BERMAIN (SKIRMISH)

Para anggota sedang bersiap-siap mengenakan pakaian dan segala perlengkapannya.



Para anggota menguji coba unit mereka sebelum digunakan untuk bermain.



EVALUASI SETELAH PERMAINAN (SKIRMISH)

Setelah selesai melakukan skirmish, para anggota melakukan evaluasi berkaitan dengan permainan (skirmish) yang baru saja dilaksanakan



PERLOMBAAN

Beberapa anggota komunitas mengikuti perlombaan/ tournament yang diselenggarakan oleh komunitas airsofter lainnya



GUYUB (MAKAN-MAKAN)

Anggota komunitas biasa melakukan guyub (kumpul), biasa diisi dengan sharing, rapat, maupun makan-makan bersama sebagai acara selingan yang dinilai bisa mengakrabkan



MEMBUKA STAND KOMUNITAS PADA SAAT EVENT-EVENT DI JOGJA

Komunitas BLANKON saat mengisi stand acara di JEC dan temu bareng airsofter
Jogja



DOKUMENTASI



4. Kegiatan Komunitas Blankon

Komunitas Blankon ini memiliki banyak kegiatan, terdapat kegiatan inti, kegiatan tambahan, dan kegiatan sosial. Kegiatan yang pertama, kegiatan inti. Kegiatan inti meliputi Skirmish (*war game*) yang biasanya dilaksanakan pada hari Sabtu. Kegiatan Skirmish biasanya kegiatan permainan airsoft gun di lapangan. Lalu, Guyub. Guyub merupakan kegiatan rutin Blankon yang dilaksanakan pada hari Rabu malam di Toman Cafe. Agenda dalam Guyub adalah rencana skirmish, tuning airsoft, chit-chat, dan silaturahmi. Lalu, ada kegiatan refreshing. Refreshing ini merupakan kegiatan yang biasanya dilaksanakan setelah kegiatan *war game* selesai, seperti kongkow, makan bareng, dan lain sebagainya.

Kegiatan tambahan Blankon yaitu mancing, memancing asik dengan sesama anggota merupakan kegiatan untuk mengisi waktu liburan ketika tidak ada kegiatan, atau ketika tidak ada jadwal *war game*. Selain itu, bulu tangkis menjadi opsi lain untuk kegiatan tambahan komunitas blankon. Kegiatan tambahan lainnya yakni main dengan sesama anggota, hura-hura, dalam hal ini biasanya anggota pergi ke suatu tempat untuk refreshing seperti pantai, atau makan-makan. Yang lainnya yakni fotografi. Yakni sekedar mengambil foto, dan juga sekaligus menjalankan divisi yang terdapat dalam struktur kepengurusan komunitas Blankon.

Kegiatan yang selanjutnya adalah kegiatan sosial. Kesukaannya terhadap war game dan kegiatan tambahan yang telah disebutkan di atas, tak membuat anggota komunitas Blankon lupa untuk kegiatan sosial di masyarakat. Kegiatan sosial yang dilakukan pada tahun 2012 ini meliputi donor darah, tanggap bencana, dan dompet dhuafa.

B. PEMBAHASAN

1. Analisis Komunitas Blankon

BLANKON adalah sebuah komunitas airsofter yang berada dibawah naungan Airsofter Community, komunitas ini berada di regional DI Yogyakarta. Dan kepanjangan dari BLANKON itu sendiri yaitu Barisan LPEGers AND Kokangers Ngayogyakarta. Anggota dari komunitas ini terdiri dari berbagai latar belakang pendidikan, budaya, ras dan agama. Disini, mereka tidak menganggap itu semua

menjadi suatu perbedaan, melainkan sebagai suatu kebersamaan para pecinta LPEG dan Kokang khususnya Spring dan LPEG di wilayah regional Jogja. Komunitas BLANKON pada awalnya berdiri tidak secara resmi, mereka hanya sama-sama mempunyai unit dan sering bermain bersama. Tetapi sekarang, mereka sudah dalam proses pengakuan sebagai komunitas legal.

Komunitas ini tidak hanya memusatkan pada bermain airsoft, tetapi juga melakukan kegiatan-kegiatan sosial seperti tanggap bencana, donpet dhuafa, donor darah. Selain itu, mereka juga mempunyai agenda seperti refreshing baik itu jalan-jalan, memancing, foto-foto, bakar-bakaran ikan, dsb. Sedangkan untuk kegiatan rutusnya sendiri yaitu GUYUB (kumpul-kumpul) setiap Rabu malam di Toman Cafe, dan Skirmish setiap hari Sabtu di Bumper Babarsari. BLANKON juga mempunyai beberapa divisi yang dapat bermanfaat bagi para anggotanya untuk menyalurkan hobi selain airsofter, diantaranya yaitu prestasi, fotografi, dsb.

Dalam komunitas BLANKON ini, ada beberapa istilah yang dihindari, yaitu istilah senjata/gun disebut dengan unit/ mainan, istilah peluru disebut BB, karena memang mereka tidak menggunakan peluru tetapi menggunakan BB untuk mengisi unitnya. Perbedaan istilah itu diharapkan dapat mengubah pandangan fenomena sosial yang menganggap bahwa airsoftgun ini adalah senjata yang membahayakan. Padahal kenyataannya, airsoftgun ini tidak sama dengan unit lain, komunitas ini menggunakan O2 dan green gas sebagai dayanya, bukan CO2. Selain itu, yang digunakan untuk mengisi unit mereka adalah BB, BB ini tidak akan melukai apalagi membunuh manusia.

2. Bentuk Kepekaan Di dalam Komunitas

Berkaitan dengan kepekaan sosial komunitas ini dapat diklasifikasikan internal dan eksternal. Blankon selalu mempererat hubungan sosial dengan senantiasa meningkatkan kepedulian atau kepekaan sosial.

1. Internal

Dalam meningkatkan kepekaan sosial antara sesama ketua komintan blankon selalu menghimbau pada anggotanya untuk saling bantu-membantu jika ada

anggota yang mengalami kesusahan. Sedangkan untuk menjaga kekompakan dan kehaarhonian antar anggota komunitas blankon biasanya mengadakan agenda hura-hura yaitu traveling ,party, atau sekdar kumpul-kumpul menyenangkan.

2. Eksternal

Komunitas blankon sering mengikuti aktivitas-aktivitas kemasyarakatan berbasis bakti sosial maupun kompetisi. Untuk bakti sosial sendiri komunitas blankon sudah sering berkontribusi untuk kegiatan sosial kemasyarakatan. Terlebih pada saat ada bencana alam komunitas blankon selalu membantu. Contoh : bencana banjir Jakarta belum lama ini dan bencana merapi.

3. Kelebihan

- a. Komunitas BLANKON sudah mampu menciptakan kejujuran dalam permainan airsoftgun
- b. Komunitas BLANKON mengajarkan kepada anggotanya mengenai perawatan unit dan mempermudah informasi modifikasi dan accesories unit
- c. Komunitas BLANKON juga mengembangkan bakat lain/ hobby seperti fotografi, memancing, dan traveling
- d. Komunitas BLANKON sudah berpartisipasi dalam kegiatan bakti sosial.

4. Hambatan

- a. Ijin pacar (bagi yang memiliki pacar)
- b. Hujan
- c. Belum adanya status dari kepolisian, apakah komunitas tersebut sudah termasuk komunitas legal atau belum

5. Kritik Terhadap Komunitas Blankon

Menurut kelompok kami, beberapa hal yang perlu dibenahi dari komunitas BLANKON ini yaitu:

- a. Masih terdapat beberapa anggota yang belum menggunakan pakaian berlengan panjang, dan menurut kelompok kami, akan lebih baik jika menggunakan lengan panjang karena demi keamanan dan kenyamanan saat bermain airsoftgun.

- b. Akan lebih baik jika komunitas ini lebih mempublikasikan komunitasnya agar lebih banyak lagi yang ikut berpartisipasi.
- c. Untuk mengklarifikasi tentang isu penggunaan airsoftgun dalam beberapa tindak kriminal di Yogyakarta, sebaiknya komunitas BLANKON mengadakan forum terbuka khususnya kepada para wartawan agar tidak terjadi kesalahpahaman.
- d. Komunitas BLANKON harus bisa mengajarkan hal-hal baik kepada anggota baru terutama pelajar terkait dengan bersikap dan berbicara.
- e. Komunitas BLANKON sebaiknya mampu menciptakan kesejajaran ide dan pendapat terkait dengan argumentasi anggota.
- f. Komunitas BLANKON seharusnya secara rutin mengecek perkembangan akademik maupun sosial terkait dengan anggotanya yang menyalahgunakan komunitas BLANKON sendiri.

6. Analisis Dinamika Psikologis

Dinamika hubungan psikologis komunitas blankon menurut kami sudah cukup baik. Artinya setiap anggota sudah mengenal dan mengerti karakteristik kepribadian anggota yang lain. Sudah mampu saling menghargai dan menghormati masing-masing anggota. Hal ini dibuktikan dengan minimnya konflik antar anggota. Komunitas blankon juga sering meningkatkan motivasi tiap anggotanya untuk siap berprestasi dalam air soft gun atau hanya sekedar meningkatkan skill bertempur. Selain itu, komunitas ini memiliki kedekatan yang cukup, sesama anggota sudah seperti keluarga sendiri, sering melakukan jalan bersama, travelling, atau hanya sekedar melakukan hal yang menyenangkan.

G. Kepekaan Sosial

Komunitas ini, selain olahraga juga mempunyai kegiatan sosial antara lain yaitu:

1. Membantu korban bencana merapi

NPC ini tidak hanya peka terhadap olahraga billiard saja, namun mereka juga peka terhadap lingkungan sosialnya. Contohnya saja pada waktu ada bencana gunung merapi meletus, mereka membantu dan menjadi sukarelawan

untuk membantu korban bencana merapi. Selain itu, mereka juga memberikan beberapa kebutuhan pokok untuk korban bencana merapi.

2. Sahur bersama on the road bersama masyarakat

Pada waktu Ramadhan datang, NPC mengadakan atau melakukan sahur bersama on the road bersama masyarakat. Ini terlihat bahwa NPC mempunyai kepekaan sosial dan mengakrabkan diri dengan masyarakat.

H. Nilai positif dan Negatif

Positif	Negatif
<ul style="list-style-type: none"> • Olahraga 	<ul style="list-style-type: none"> • Taruhan/Judi
<ul style="list-style-type: none"> • Menambah saudara 	<ul style="list-style-type: none"> • (Mahasiswa) kurang bisa mengatur waktu
	SOLUSI : KESADARAN

I. Kejuaraan yang Pernah Dimenangkan

1. Hanggar Handicam
2. Popsi Turnamen
3. DIY Jateng
4. Open Turnamen

J. Kendala dan Solusi

Kendala	Solusi
<ul style="list-style-type: none"> • Waktu (kurang bisa mengatur waktu) 	Belumada
<ul style="list-style-type: none"> • Kurang klop saat bertanding 	Belumada

K. Syarat Menjadi Anggota

1. Seleksi skor poin
2. Jika diterima, membayar sebagai anggota baru dulu di Next sebesar Rp 150.000,00 untuk 1 bulan selanjutnya/bulan Rp 100.000,00

3. Setiap anggota wajib memiliki skill
4. Mengikuti ajang turnamen

L. Manfaat menjadi Anggota

- Menambah ilmu tentang trik-trik baru dalam bermain billiard.
- Memiliki aktifitas olahraga yang menyenangkan dan tidak terlalu menguras tenaga.
- Menambah saudara.
- Membantu meningkatkan skill dalam bermain billiard.

M. Masukan Terkait Bidang BK

- Terkait dengan bimbingan sosial BK memberikan masukan untuk tidak terlalu terjerumus dalam hal-hal negatif yang mungkin dijumpai dalam club tersebut, misalnya: minum-minuman keras, narkoba, ataupun tergoda dengan PIAR (Public Relation) yang seksi-seksi.
- Terkait dengan bimbingan pribadi BK memberikan masukan untuk tidak menggunakan olahraga billiard ini sebagai ajang perjudian, dan sebagai manusia yang bijak serta bertanggung jawab para anggota diharapkan lebih bisa mengatur waktu yang lebih efektif. Misalnya: membuat schedule atau time diary.
- Terkait dengan bimbingan karier, mungkin olahraga billiard ini bisa dijadikan alternative untuk menyalurkan bakat dan prestasi di bidang non-akademik.

N. Kesimpulan

Billiard yang merupakan salah satu cabang olahraga yang umumnya digemari oleh kaum muda ternyata tidak selalu didalamnya berhubungan dengan hal negative seperti dunia malam maupun perjudian. Namun dapat kita temukan juga sisi positifnya antara lain membantu orang-orang yang malas berolahraga sebagai alternative untuk olahraga, menambah saudara maupun teman karena dalam bermain billiard kita tidak sendiri dan dalam bertemu orang baru bias mendapat ilmu baru dan pengalaman baru. Dalam bermain billiard juga kita turut memancing otak kita untuk berpikir sehingga dapat menghasilkan trik jitu.

BAB III

KESIMPULAN

Teknik Photovoice adalah sarana komunikatif yang didalamnya menyampaikan sebuah pesan yang tidak hanya dilakukan melalui bahasa lisan atau tulisan. teknik ini biasanya digunakan untuk mengantisipasi masyarakat yang biasanya lemah dalam menyampaikan secara lisan (verbal). Melalui foto ini, kita berlatih untuk dapat menjelaskan suatu objek yang kita foto. Metode yang diterapkan adalah riset partisipan, dimana individu mengambil foto untuk membuat orang lain melihat dunia melalui kameranya atau gambar yang dia ambil.

Dalam tugas teknik photovoice ini, terbagi ke dalam teknik photovoice individu dan teknik photovoice kelompok. Di dalam penugasannya, tim penyusun menganalisis komunitas yang digeluti masing-masing yang kemudian didokumentasikan dalam photovoice individu dan komunitas luar pribadi yang pada akhirnya didokumentasikan dalam komunitas kelompok. Melihat ada berbagai macam komunitas dalam photovoice ini, tentu saya masing-masing komunitas memiliki keunikan tersendiri yang tidak dijumpai pada komunitas lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

<http://ipkjatim.org/2012/01/18/hello-world/>

Silabus (yana)

BIODATA PENULIS

	<p>IBNU RAMADAN WAHYUHADI</p> <p>Laki-laki yang hobby MODELING dan suka mendaki gunung lewati lembah serta ga pernah susah ini akrab dipanggil YUHA. Yuha yang juga lumayan alim ini mengangkat KOMUNITAS MOCOPAT SYAFAAT. Sosoknya yang lucu membuatnya di gandrungi para wanita ini lahir di Kota Perwira, 8 Maret 1991. “Aku ga punya motto hidup, sing penting bali lah bu” menjadi motto hidupnya. Jagalah kebersihan anak2 😊</p>
	<p>YANA FITRIA</p> <p>JANA, begitu panggilan akrabnya. Perempuan kelahiran Purbalingga, 12 April 1992 ini memiliki hobby MODELING, traveling dan bernyanyi. Sesuai dengan hobbynya, Jana mengangkat photovoice individu dengan judul KOMUNITAS FOTOGRAFI. Motto hidup sosok wanita yang khas dengan logat <i>ngapak</i>-nya ini adalah “aku adalah saya yang sepertiku”</p> <p>Terimakasih telah menerima saya. Salam cetar badai halilintar.</p> <p>Tidak ada Jana, tidak rame 😊”</p>
	<p>AYU LEA LAILATUSSA'DIYAH</p> <p>Wanita dengan postur tubuh tinggi dan mengenakan jilbab ini akrab di panggil LEA. Wanita kelahiran Serang, 26 Juni 1992. Lea adalah seseorang yang rajin dan ulet dalam segala bidang. Ahlinya dalam pengundian menjadikan Lea memiliki tugas dalam pembagian segala hal. Lea dengan KOMUNITAS WOOW-nya memiliki hobby jalan-jalan, nonton film dan Jajan “Kupat+Kuah bakso”. Motto dalam hidupnya adalah “Go straight, never give up”</p> <p>Menyenangkan, mengesankan, hari-hariku penuh warna berada di B2 ini. B2 WOW. B2 OKE, OKE, YEY! Tengkis :*</p>



MIN JULI KUSUMA WATI

“Mimin oh, mimin oh, mimin I LOVE YOU” , kata Sule.

MIMIN, panggilan akrabnya. Wanita berdarah *JOWO* kelahiran Lampung, 28 Juli 1992 ini merupakan sosok sengkuni tetapi sangat disukai oleh teman-temannya karena kekocakannya. Mimin dengan KOMUNITAS BURSANEKA BANTUL-nya ini memiliki hobby ngemil *tapi ga pernah gemuk*. Motto hidupnya adalah “Hidup adalah bergerak”.

B2 Heboooooohhh



DADY AJI PRAWIRA SUTARJO

DADY, sosok besar yang memiliki jiwa kepemimpinan. Maz Daps, begitu dia mengaku nama keren dengan KOMUNITAS GENTONG-nya. Sosok ketua kelas BK 2010 B yang lahir di Luwuk pada 25 Juli 1993 dan di tinggal di Rembang ini memiliki hobby bermain musik, menyanyi dan membaca. “Hidup untuk bahagia dan membahagiakan”, begitu motto hidup Mas Dapz.

Hanya kelompok B2 yang bisa membuatku merasa dirumah



QONITA MAR'ATI

NITA, sosok dewasa yang keibuan ini membuat anak2 B2 sangat nyaman bersamanya. Cewe kelahiran Kebumen, 26 November 1992 ini memiliki hobby berenang. KOMUNITAS RUMAH INSPIRASI BANGSA yang di angkat Nita ini menggambarkan jiwa sosial yang tinggi pada dirinya. “Pahit tidak selamanya pahit, dan manis tidak selamanya manis”, begitu motto hidupnya.

Tetap semangat B2 ☺



RASTRI MEDHIANA

RARAS, begitu sapaan akrabnya. Cewe yang dikenal tomboy dan banyak ngomong alias cerewet ini mengangkat KOMUNITAS HIMA PPB FIP UNY, Pemaparannya tersebut yang menunjukkan keaktifannya dalam berorganisasi. Cewe kelahiran Temanggung, 17 Februari 1992 ini memiliki hobby basket, traveling dan tidur. “Life is simple, so always think simple” adalah motto hidupnya.

Syalalala ~ B2 Luar Biasa Istimewa ☺



MURPHI AYUNI

Ling-Ling . Cewe jawa tapi muka cina. MURPHI, begitu sapaan akrabnya. Cewe putih dan kalem ini selalu menunjukkan keceriaannya di tengah keluarga B2. Dan Cewe satu ini selalu menjaga hubungan baik dengan orang-orang sekitarnya. Termasuk dalam KOMUNITAS KOLAWAH. Lahir di Kebumen, 22 Mei 1992. Murphi mempunyai hooby mendengarkan musik. Motto hidupnya “Nikmati hidup ini selagi masih ada waktu”

B2 Menyenangkan, Enjoy !!



ANGGIT PRASETA DEWA

Sosok cerdas ini biasa kita panggil ANGGIT. Cowo kelahiran Gunung Kidul tetapi menetap di Purworejo ini lahir tanggal 15 Februari 1992. Mobil klasik merupakan hobby-nya. Agak *nyleneh* sih, tapi sosok teman yang baik. Photovoice-nya mengangkat KOMUNITAS PPMKI, sesuai dengan hobby-nya. Motto hidupnya adalah “Saya + Tuhan = Cukup ! Tuhan Maha OK !”

Wahai kalian orang Indonesia, kalian tidak akan maju selama kotoran magic dalam pikiran kalian #Tan Malaka



ZUMITA HANAFIE

CUMI, begitu kami memanggilnya. Sosok wanita berjilbab dan kalem ini mempunyai kreativitas yang tinggi. Hal tersebut dibuktikan dengan berbagai hasil tangannya yang diaparkan melalui KOMUNITAS 3C. Cewe yang mungkin akan menjadi Bu Nyai ini Jogja Tulen. Lahir di Sleman, 14 Februari 1992. Hobby-nya mendengarkan musik, dan motto hidupnya “Tersenyumlah, dan kau akan tampak mempesona”

Gara2 observasi komunitas, saya jadi tau softgun



SANDI RAHMADHANI

COPET, panggilan kesayangan dari teman2nya. Cowo kurus dan mungil ini lahir di kota batik. Pekalongan, 12 Maret 1992. Hobby-nya main game dan memelihara hewan sebangsa semut. Juga ber-skateboard ria. Dari hobbynya, dia bergabung dengan KOMUNITAS MYC. Cowo periang dan juga berjiwa sengkuni ini memiliki motto hidup “Hidup itu bebas, bebas tapi bukan urakan”

Masalah jangan dibuat masalah jika tidak bermasalah

