

BAB II

GAMBARAN UMUM KOMUNITAS *SOCIAL DESIGNEE*

A. Profil Komunitas *Social Designee*

Social Designee merupakan suatu komunitas sosial sekaligus media mahasiswa yang berbasis seni dan desain. Komunitas *Social Designee* didirikan oleh Ryan Sucipto pada tanggal 19 Desember 2015, mahasiswa jurusan *Interactive Media Design* di Universitas Multimedia Nusantara angkatan 2014.¹

Awal mula Ryan membuat *Social Designee* yaitu untuk membantu membuat poster atau materi publikasi di organisasi. Berawal dari kegiatan untuk konten media sosial, kini beralih menjadi kegiatan mengajar. Cara Ryan untuk mendapatkan relawan yaitu dengan menggunggah kegiatan anak-anak, selama Ryan mengajar di desa dan membuat formulir di media sosial.

¹ Ryan Sucipto, Ketua Komunitas *Social Designee*, wawancara dengan penulis di *Café Sudent*, Pada Sabtu 19 Januari 2019, Pukul 10.00-12.00 WIB

Dan pada akhirnya Ryan mendapatkan relawan untuk membantu Ryan mengajar kegiatan yang berada di desa.²

Komunitas ini hadir dengan tujuan untuk pengembangan kreativitas dan seni untuk anak-anak usia dini, hal ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kreativitas dan inovasi di Indonesia, sehingga sulit mendapatkan tenaga pengajar dibidang seni dan kreativitas.³

Tempat berkumpulnya para relawan yaitu di Universitas Multimedia Nusantara, adapun untuk rapat para pengurus, biasanya mereka berkumpul di Caffe ataupun di rumah kostan. Ketika waktunya untuk kunjungan ke Desa, para relawan biasanya berkumpul di *Summarecon Digital Center* untuk *Brefing* terlebih dahulu dan mempelajari kembali materi apa yang harus

² Ryan Sucipto, Ketua Komunitas *Social Designee*, wawancara dengan penulis di Universitas Multimedia Nusantara, Pada Sabtu 24 Juni 2019, Pukul 18.00-20.30 WIB

³ Ryan Sucipto, Ketua Komunitas *Social Designee*, wawancara dengan penulis di *Café Sudent*, Pada Sabtu 19 Januari 2019, Pukul 10.00-12.00 WIB

diberikan kepada anak-anak di desa. Setelah itu barulah relawan pergi bersama-sama menuju desa tujuannya.⁴

Ketika sudah berada di lokasi, anak-anak biasanya sudah berkumpul di sebuah majlis untuk mereka belajar bersama, dikarenakan majlis itu dipakainya hari Jumat saja, jadi para relawan meminta izin ke RT untuk meminjam majlis tersebut untuk digunakan belajar anak-anak. Dikarenakan tidak ada lahan yang pas untuk belajar, maka dari itu relawan berinisiatif untuk meminjam majlis tersebut.⁵

B. Visi dan Misi *Social Designee*

Visi dan misi *Social Designee* yaitu untuk membangun budaya sosial yang positif di kalangan mahasiswa dengan menggunakan media seni dan desain. Saat ini, *Social Designee* telah melibatkan lebih dari 1300 volunteer dari berbagai Universitas seperti UIN Syarif Hidayatullah, Universitas

⁴ Ryan Sucipto, Ketua Komunitas *Social Designee*, wawancara dengan penulis di *Café Sudent*, Pada Sabtu 19 Januari 2019, Pukul 10.00-12.00 WIB

⁵ Ryan Sucipto, Ketua Komunitas *Social Designee*, wawancara dengan penulis di *Café Sudent*, Pada Sabtu 19 Januari 2019, Pukul 10.00-12.00 WIB

Multimedia Nusantara, Universitas Gunadarma, Universitas Prasetya Mulya, Universitas Muhammadiyah Tangerang, Universitas Bina Nusantara Kampus Alam Sutera, Universitas Pelita Harapan dan Universitas Matana. Memiliki 27 pengurus dalam berbagai kegiatan sosial berbasis pengembangan kreativitas seperti pengajaran rutin di kampung setiap hari sabtu, mengunjungi yayasan, panti asuhan, maupun di sekolah, hingga pameran karya anak-anak desa dan studi wisata.⁶

Untuk berjalannya kegiatan diatas, *Social Designee* memiliki cara-cara kreatif untuk mengumpulkan dana, sumber dana yang didapatkan yaitu dari menjual buku jurnal, poster, dan karya seni lainnya yang memiliki pesan sosial. Selain itu mereka juga pernah menggalang dana dengan menjual sketsa wajah live.

Visi

Mengembangkan Ekosistem Sosial yang Positif bagi Anak Muda di Indonesia

Misi

⁶ Ryan Sucipto, 23 Tahun, Ketua Komunitas *Social Designee*, di *Café Sudent*, Pada Sabtu 19 Januari 2019, Pukul 10.00-12.00 WIB.

Dengan Mengadakan Kegiatan Sosial Berbasis Kreativitas yang terbuka untuk Relawan Pelajar atau Mahasiswa

Visi dan misi tersebut diturunkan dalam program dan kegiatan yang mengacu pada maksud dan tujuan komunitas *Social Designee* sebagai Relawan yang menangani permasalahan sosial dalam mengembangkan kreativitas anak di Kampung Madang Kabupaten Tangerang.⁷

C. Program Internal Komunitas *Social Designee*

1. Social Day Out

Social Day Out adalah suatu aktivitas belajar sambil bermain di *Scientia Square Park* Serpong serta aktivitas membuat prakarya kreatif di *Ganara Art Space*. Pada kegiatan ini anak-anak diajak oleh para relawan untuk bermain (*fun outbond*) sekaligus belajar di luar area desa,

⁷ Jason Kristanto, 22 Tahun, Sekretaris Komunitas *Social Designee*, di Universitas Multimedia Nusantara, Pada Sabtu 19 Januari 2019, Pukul 13.00-15.00 WIB

guna untuk mengenalkan anak-anak kepada sesuatu lingkungan yang baru.⁸

Scientia Square Park adalah suatu tempat rekreasi unik yang menggabungkan konsep edukasi hingga program *back-to-nature*. Seperti namanya, tempat ini mengambil konsep sebuah taman super luas yang memiliki banyak zona permainan. Sebut saja olahraga *outbond* untuk remaja, wisata edukasi untuk anak-anak hingga tempat bersantai-santai bagi orang dewasa.⁹

Selain itu ketika musim taman tiba, pengunjung dapat belajar bercocok tanam, serta memberi makan kelinci dan ikan. Pengunjung juga dapat menikmati indahny panorama alam di sawah serta menyempatkan diri bermain bersama

⁸ Regina Natasya, Anggota Komunitas *Social Designee*, wawancara dengan penulis di Kampung Medang Kabupaten Tangerang, pada Sabtu 12 Januari 2019, pukul 16.00-17.00 WIB

⁹ Regina Natasya, Anggota Komunitas *Social Designee*, wawancara dengan penulis di Kampung Medang Kabupaten Tangerang, pada Sabtu 12 Januari 2019, pukul 16.00-17.00 WIB

kerbau. Dengan konsep yang seperti ini pengunjung dapat merasakan sensasi berbeda saat berkunjung ke tempat ini.¹⁰

Berbeda dengan *Ganara Art Space* merupakan suatu kegiatan mengajarkan seni pada anak-anak dan remaja. Dimana pada kegiatan ini anak-anak diajarkan untuk membuat suatu karya seperti melukis, membuat prakarya dari tanah liat dan masih banyak lagi yang lainnya.

Tujuan dari kegiatan ini tidak lain adalah sebagai wadah untuk menyalurkan bakat seni sedini mungkin pada anak-anak dan remaja. Hasil dari karya anak-anak biasanya *Ganara Art Space* mengadakan pameran untuk mengapresiasi hasil karya mereka.¹¹

Kegiatan ini dilaksanakan secara rutin setiap satu bulan sekali yaitu pada hari Minggu akhir bulan. Pada kegiatan ini, anak-anak akan diberikan kesempatan untuk bermain di kawasan *Scientia Square Park* serta aktivitas membuat

¹⁰ Regina Natasya, Anggota Komunitas *Social Designee*, wawancara dengan penulis di Kampung Medang Kabupaten Tangerang, pada Sabtu 12 Januari 2019, pukul 16.00-17.00 WIB

¹¹ Regina Natasya, Anggota Komunitas *Social Designee*, wawancara dengan penulis di Kampung Medang Kabupaten Tangerang, pada Sabtu 12 Januari 2019, pukul 16.00-17.00 WIB

prakarya kreatif di *Ganara Art Space*. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak-anak dalam membuat suatu karya.¹²

Melalui *form* ini komunitas *Social Designee* mengundang seluruh civitas akademika dari universitas di wilayah Tangerang, untuk berpartisipasi menjadi relawan yang akan menemani dan mendampingi setiap aktivitas anak-anak dari mulai bermain hingga berkarya. Kegiatan ini bertujuan agar anak-anak ketika bermain dan berkarya ada yang mendampingi dan ketika anak-anak membutuhkan bantuan, mereka bisa bertanya kepada para relawan.¹³

2. Bekerjasama dengan Komunitas Sosial lainnya

Komunitas *Social Designee* bekerjasama juga dengan komunitas-komunitas lainnya yang ada diluar lingkungan kampus seperti: *World Clean Up Day*, *Ganara Art Space*, *Skystar*

¹² Regina Natasya, Anggota Komunitas *Social Designee*, wawancara dengan penulis di Kampung Medang Kabupaten Tangerang, pada Sabtu 12 Januari 2019, pukul 16.00-17.00 WIB

¹³ Regina Natasya, Anggota Komunitas *Social Designee*, wawancara dengan penulis di Kampung Medang Kabupaten Tangerang, pada Sabtu 12 Januari 2019, pukul 16.00-17.00 WIB

Ventures dan *Dewaweb Cloud Hosting*. Adapun uraiannya sebagai berikut:

- *World Clean up Day*

World Clean Up Day adalah kegiatan tahunan yang dilakukan oleh para relawan sosial dan mahasiswa sosial lainnya. Dimana pada kegiatan ini relawan bergotong royong untuk bersih-bersih lingkungan, dan relawanpun mengajak para masyarakat untuk ikut gotong royong bersama.¹⁴

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kewaspadaan dan kepekaan terhadap bahaya dari pembuangan sampah sembarangan dan pentingnya proses daur ulang. Dimulai dari diri kita sendiri di lingkungan rumah atau pekerja, agar kita semakin cinta kota sendiri.¹⁵

Dengan adanya kegiatan *World Clean Up Day* terciptanya bentuk persaudaraan antara mahasiswa sosial, masyarakat dan para relawan. Sehingga terjalinnya tali silaturahmi antar

¹⁴ Ryan Sucipto, Ketua Komunitas *Social Designee*, wawancara dengan penulis di Kampung Medang Kabupaten Tangerang, pada Sabtu 9 Februari 2019, pukul 13.00-15.00 WIB

¹⁵ Ryan Sucipto, Ketua Komunitas *Social Designee*, wawancara dengan penulis di Kampung Medang Kabupaten Tangerang, pada Sabtu 12 Januari 2019, pukul 15.00-16.00 WIB

masyarakat, komunitas-komunitas, sekolah-sekolah dan masih banyak lagi yang lainnya.¹⁶

Sejak tahun 2013, sudah lebih dari 35.000 relawan datang, pagi-pagi buta, untuk memungut sampah dan membersihkan Kota Tangerang. Mereka memungut dan memilah sampah agar dapat didaur ulang. Tahun ini, akan bertambah 30.000 relawan lagi.¹⁷

- *Ganara Art Space*

Ganara Art Space adalah suatu kegiatan mengajarkan seni pada anak-anak dan remaja. Dimana pada kegiatan ini anak-anak diajarkan untuk membuat suatu karya seperti melukis, membuat prakarya dari tanah liat dan masih banyak lagi yang lainnya.¹⁸

Ganara Art Space juga bekerjasama dengan komunitas *Social Designee* yaitu mengajak anak-anak untuk belajar di *Ganara Art Space*. tujuan dari program ini tidak lain sebagai wadah menyalurkan bakat seni sedini mungkin dan anak-anak

¹⁶ Ryan Sucipto, Ketua Komunitas *Social Designee*, wawancara dengan penulis di Kampung Medang Kabupaten Tangerang, pada Sabtu 9 Februari 2019, pukul 13.00-15.00 WIB

¹⁷ Ryan Sucipto, Ketua Komunitas *Social Designee*, wawancara dengan penulis di Kampung Medang Kabupaten Tangerang, pada Sabtu 9 Februari 2019, pukul 13.00-15.00 WIB

¹⁸ Ryan Sucipto, Ketua Komunitas *Social Designee*, wawancara dengan penulis di Kampung Medang Kabupaten Tangerang, pada Sabtu 9 Februari 2019, pukul 13.00-15.00 WIB

dapat berimajinasi seluas mungkin. Kegiatan ini dilaksanakan secara rutin setiap satu bulan sekali yaitu pada hari minggu akhir bulan.¹⁹

Adapun bentuk kegiatannya yaitu melukis mural ekspresi sosial (*mureal*) dimana mereka mengekspresikannya di sebuah dinding disekitar kampung. Mural merupakan kegiatan untuk mewadahi ekspresi anak-anak di kampung sekaligus menjaga kebersihan lingkungan.²⁰

- *Skystar Ventures*

Skystar Ventures adalah sebuah organisasi non-profit yang dipimpin oleh Crown Prince Muhammad bin Salman. *Skystar Ventures* bekerjasama dengan komunitas *Social Designee* dengan mengirimkan pemuda pemudi terbaiknya dengan latar belakang aktivis, *Startup Founder* penemu, serta penggerak.²¹

¹⁹ Ryan Sucipto, Ketua Komunitas *Social Designee*, wawancara dengan penulis di Kampung Medang Kabupaten Tangerang, pada Sabtu 9 Februari 2019, pukul 13.00-15.00 WIB

²⁰ Ryan Sucipto, Ketua Komunitas *Social Designee*, wawancara dengan penulis di Kampung Medang Kabupaten Tangerang, pada Sabtu 9 Februari 2019, pukul 13.00-15.00 WIB

²¹ Jason Kristanto, Sekretaris Komunitas *Social Designee*, wawancara dengan penulis di Kampung Medang Kabupaten Tangerang, pada Sabtu 9 Februari 2019, pukul 15.00-17.00 WIB

Desain dan kreativitas dapat menjadi alat untuk mengatasi permasalahan sosial yang mengajarkan anak-anak untuk menggambar, merubah dinding desa yang kumuh menjadi karya seni yang artistik dan mengubah karya mereka menjadi produk yang dapat dijual dan bermanfaat bagi orang banyak seperti *note book* atau aksesoris lainnya.²²

Kerjasama *Skystar Ventures* memberikan kesempatan bagi anggota untuk berkembang dengan mengeksplorasi kolaborasi, pembelajaran dan akses jejaringan strategis. Serta membantu dengan membangun kemitraan strategis untuk membantu *startup* meningkatkan bisnis *Social Designee*.²³

- *Dewaweb Cloud Hosting Partner*

Dewaweb Cloud Hosting Partner menyediakan layanan *web hosting* murah di Indonesia berbasis teknologi *cloud* yang pertama di Indonesia. Komunitas *Social Designee* bekerjasama

²² Jason Kristanto, Sekretaris Komunitas *Social Designee*, wawancara dengan penulis di Kampung Medang Kabupaten Tangerang, pada Sabtu 9 Februari 2019, pukul 15.00-17.00 WIB

²³ Jason Kristanto, Sekretaris Komunitas *Social Designee*, wawancara dengan penulis di Kampung Medang Kabupaten Tangerang, pada Sabtu 9 Februari 2019, pukul 15.00-17.00 WIB

dengan *Dewaweb Cloud Hosting Partner* dalam pembuatan *website*.²⁴

Tujuannya yaitu untuk memberikan informasi dan mempromosikan hasil karya seni anak-anak sehingga hasil karya anak-anak dapat di lihat oleh banyak kalangan masyarakat.²⁵

3. Kelas Asik (KLASIK)

Kelas Asik (KLASIK) adalah suatu kegiatan ngobrol bareng yang terbuka untuk umum, antara pengurus *Social Designee* dengan para mahasiswa sosial lainnya. Kegiatan ini dilakukan secara rutin yaitu setiap satu tahun sekali yang bertempat di Universitas Multimedia Nusantara. Dengan tujuannya agar mahasiswa sosial dapat mengenal diri sendiri dan belajar bersosialisasi.²⁶

KLASIK memiliki tema berbeda-beda setiap tahunnya dan setiap pematiripun berbeda-beda dalam menyampaikan suatu

²⁴ Jason Kristanto, Sekretaris Komunitas *Social Designee*, wawancara dengan penulis di Kampung Medang Kabupaten Tangerang, pada Sabtu 9 Februari 2019, pukul 15.00-17.00 WIB

²⁵ Jason Kristanto, Sekretaris Komunitas *Social Designee*, wawancara dengan penulis di Kampung Medang Kabupaten Tangerang, pada Sabtu 9 Februari 2019, pukul 15.00-17.00 WIB

²⁶ Meidafianti, Anggota Komunitas *Social Designee*, wawancara dengan penulis di *Sumarecon Digital Center*, pada Minggu 24 Februari 2019, pukul 10.00-12.00 WIB

materi, seperti pada tahun 2016 kegiatan KLASIK ini diberi tema “Empati” dengan pemateri Vincen, pada tahun 2017 kegiatan ini diberi tema “Keluar dari Zona Nyaman” dengan pemateri Shavira, tahun 2018 dengan tema “*The Power Within Each of Us*” dengan pemateri Felika dan pada tahun 2019 dengan tema “*Simple Act to Grow*” dengan pemateri Franko. Adapun uraian kegiatannya adalah sebagai berikut:²⁷

a. Tema Empati

KLASIK dengan tema “Empati” ini dimulai dengan sebuah permainan berjudul “*I fell so...saat...*” permainan sangat seru karena mendorong kreativitas para relawan *Social Designee* untuk menceritakan perasaan mereka hari itu secara bergiliran. Setelah permainan, Kak Vincen melanjutkan presentasinya tentang masalah empati yang gawat di Indonesia, khususnya pada media sosial. Kak Vincen menyatakan bahwa masalah empati tentu tidak akan muncul apabila kita sadar akan pentingnya mencoba

²⁷ Meidafianti, Anggota Komunitas *Social Designee*, wawancara dengan penulis di *Sumarecon Digital Center*, pada Minggu 24 Februari 2019, pukul 10.00-12.00 WIB

memahami perasaan orang lain. Untuk memudahkan para relawan memahami empati, Kak Vincen pun menyiapkan satu video yang ia temukan di Youtube dengan judul *Brene Brown on Empathy*.²⁸

Melalui video ini, kita sebagai relawan *Social Designee* diajak untuk memahami perbedaan simpati dan empati yang ternyata sangat berbeda karena empati menekankan pada koneksi antar individu. Setelah menonton video, Kak Vincen juga membagikan empati dalam konsep yang lebih sederhana sehingga dapat diaplikasikan.²⁹

Konsep empati yang dibagi menjadi dua, yaitu mendengarkan bukan memberi saran dan memahami bukan membandingkan. Materi yang sangat penting bagi

²⁸ Meidafianti, Anggota Komunitas *Social Designee*, wawancara dengan penulis di *Sumarecon Digital Center*, pada Minggu 24 Februari 2019, pukul 10.00-12.00 WIB

²⁹ Meidafianti, Anggota Komunitas *Social Designee*, wawancara dengan penulis di *Sumarecon Digital Center*, pada Minggu 24 Februari 2019, pukul 10.00-12.00 WIB

kita para relawan *Social Designee* agar terus mengedepankan pemahaman bukan penghakiman.³⁰

b. Tema Keluar dari Zona Nyaman

KLASIK dimulai dengan sebuah permainan, setiap mahasiswa sosial diberi pertanyaan “Kamu tim jalan-jalan sendiri atau bareng teman?” yang harus dijawab dengan disertai alasannya. Permainan ini bertujuan untuk mengajak para mahasiswa sosial untuk keluar dari zona nyaman dengan mencoba untuk melakukan hal yang berlawanan dengan pilihannya.³¹

Shavira membuka ceritanya dengan mengajak mahasiswa sosial untuk memberikan alasan mereka belum keluar dari zona nyaman. Menurut Shavira, terdapat tiga alasan umum seseorang tidak dapat keluar dari zona nyaman yaitu takut, malas dan terperangkap. Padahal keluar dari zona nyaman adalah cara untuk lebih

³⁰ Meidafianti, Anggota Komunitas *Social Designee*, wawancara dengan penulis di *Sumarecon Digital Center*, pada Minggu 24 Februari 2019, pukul 10.00-12.00 WIB

³¹ Meidafianti, Anggota Komunitas *Social Designee*, wawancara dengan penulis di *Sumarecon Digital Center*, pada Minggu 24 Februari 2019, pukul 10.00-12.00 WIB

mengenal diri sendiri, *explore* dan meningkatkan kualitas diri (*upgrade*).³²

Shavira sendiri memiliki momen keluar dari zona nyaman yang membawanya ke hal yang positif dan tidak Ia duga sebelumnya, yakni menjadi SPG *brand* kopi saat libur SMA. Baginya pengalaman ini sangat membantunya untuk lebih mudah bergaul, terbuka dan aktif. Dari pengalaman ini membuktikan bahwa keluar dari zona nyaman dapat membawa kita ke zona pembelajaran.³³

Pada sesi akhir Shavira membagikan tips untuk bisa keluar dari zona nyaman, yaitu langsung bertindak atau *just do it*. Menurutnya lebih baik menyesal karena melakukan daripada menyesal karena tidak pernah melakukan.³⁴

³² Meidafianti, Anggota Komunitas *Social Designee*, wawancara dengan penulis di *Sumarecon Digital Center*, pada Minggu 24 Februari 2019, pukul 10.00-12.00 WIB

³³ Meidafianti, Anggota Komunitas *Social Designee*, wawancara dengan penulis di *Sumarecon Digital Center*, pada Minggu 24 Februari 2019, pukul 10.00-12.00 WIB

³⁴ Meidafianti, Anggota Komunitas *Social Designee*, wawancara dengan penulis di *Sumarecon Digital Center*, pada Minggu 24 Februari 2019, pukul 10.00-12.00 WIB

c. Tema *The Power Within Each of Us*

Seperti biasanya KLASIK dimulai dengan mengajak para mahasiswa sosial untuk bermain permainan “Tim Mie Goreng” atau “Tim Mie Kuah”, serta menanyakan makanan yang sedang disukai. Permainan ini bertujuan membawa pesan walaupun pilihan disetiap orang berbeda-beda, yang penting makan bersama.³⁵

Kemampuan setiap individu terletak pada kekuatan untuk memilih apa yang mereka inginkan. Kekuatan ini yang membantu kita memilih ingin menjadi pribadi yang lebih baik atau putus asa karena terlalu mendengarkan kalimat negatif dari orang lain. Pada saat bercerita, Felika membawa sebuah analog tentang beras yang harus melewati proses kehancuran untuk dapat menjadi nasi. Analog ini mengajarkan para mahasiswa sosial agar dapat belajar untuk melepaskan dan berani melangkah, serta setiap keputusan tentu akan menjadi momen berkembang.

³⁵ Meidafianti, Anggota Komunitas *Social Designee*, wawancara dengan penulis di *Sumarecon Digital Center*, pada Minggu 24 Februari 2019, pukul 10.00-12.00 WIB

Mereka semua sadar bahwa perkembangan diri mungkin tidak selalu baik, namun tidak ada cara lain untuk menjadi lebih baik selain mencoba.

Tujuannya adalah agar kita semua semakin berdamai dengan diri sendiri pada setiap proses yang sedang dilalui. Semua dapat berjalan dengan cepat atau sedikit lamban, namun hal ini tidak menjadi masalah karena setiap orang punya waktunya masing-masing.

d. Tema *Simple Act to Grow*

Dengan *Tema Simple Act to Grow* Franko ingin mengenalkan perbuatan sederhana yang membuat diri lebih berkembang. Sebelumnya Franko membuka cerita dengan kalimat berikut dari Dale Carnegie “*People rarely succeed unless they have fun in what are doing*”. Menurutnya kita perlu menikmati aktivitas yang kita lakukan sehingga kita mendapatkan hasil yang maksimal.³⁶

³⁶ Meidafianti, Anggota Komunitas *Social Designee*, wawancara dengan penulis di *Sumarecon Digital Center*, pada Minggu 24 Februari 2019, pukul 10.00-12.00 WIB

Setelah itu Franko menceritakan pengalamannya dari masa kecil hingga sekarang yang tidak lepas dari proses belajar. Ada tiga hal yang bisa dipakai untuk berkembang, yaitu *Ask*, *Notice* dan *Decide*. Selanjutnya Franko mengingatkan akan sebuah pertanyaan yang berguna untuk membuat kita berhenti dan melakukan refleksi. Pertanyaan itu adalah “apakah hari ini aku belajar hal baru? Apakah hari ini aku berkembang sebagai seorang individu?”.³⁷

Dengan membekali diri dari tiga hal tadi, Franko pun menceritakan proses bagaimana dirinya semakin dapat diandalkan dan dipercaya oleh lingkungannya. Proses yang berarti tidak berlangsung dalam waktu yang tidak singkat, namun dampaknya sangat bermanfaat. Franko mengutip kata mutiara yang ia rasa sangat cocok untuk kita para mahasiswa sosial yaitu “jika kamu ingin

³⁷ Meidafianti, Anggota Komunitas *Social Designee*, wawancara dengan penulis di *Sumarecon Digital Center*, pada Minggu 24 Februari 2019, pukul 10.00-12.00 WIB

mengatasi rasa takutmu, jangan hanya diam dan memikirkan hal itu, keluarlah dan lakukan sesuatu.³⁸

4. Temu Bulanan (TEBU)

Temu Bulanan (TEBU) merupakan suatu kegiatan sebagai sarana pendekatan seluruh tim inti *Social Designee* dan pementapan aktivitas untuk satu bulan kedepan. Pada kegiatan ini para relawan diharuskan memahami materi yang akan disampaikan atau disalurkan kepada anak-anak desa pada satu bulan kedepan. Kegiatan ini dilakukan di setiap Jumat terakhir setiap bulannya yang bertempat di Universitas Multimedia Nusantara. Para relawan diwajibkan untuk hadir kegiatan ini bertujuan untuk mengusung *tagline* manis, berkhasiat, dan menyegarkan.³⁹

³⁸ Meidafianti, Anggota Komunitas *Social Designee*, wawancara dengan penulis di *Sumarecon Digital Center*, pada Minggu 24 Februari 2019, pukul 10.00-12.00 WIB

³⁹ Jason Kristanto, Sekretaris Komunitas *Social Designee*, wawancara dengan penulis di Kampung Medang Kabupaten Tangerang, pada Sabtu 12 Januari 2019, pukul 10.00-12.00 WIB

5. *Social Adventure*

Social Adventure merupakan suatu kegiatan malam keakraban *Social Designee* juga mengakrabkan mahasiswa sosial dengan masyarakat di sekitar terutama anak-anak. Kegiatan ini dilaksanakan di villa terdekat. Salah satu kegiatan *Social Adventure* yang dilakukan oleh *Social Designee* yaitu dengan tema “Berbagi dalam Keterbatasan”.⁴⁰

Dimana para relawan akan berkumpul secara berkelompok dan menempuh perjalanan 60 kilo meter hanya dengan bermodalkan uang Rp.10.000 rupiah dan perlu menyelesaikan berbagai misi serta melakukan kegiatan sosial dalam perjalanan. Kegiatan ini memiliki tujuan yaitu untuk mengakrabkan sesama tim inti mahasiswa sosial.⁴¹

⁴⁰ Jason Kristanto, Sekretaris Komunitas *Social Designee*, wawancara dengan penulis di Kampung Medang Kabupaten Tangerang, pada Sabtu 12 Januari 2019, pukul 10.00-12.00 WIB

⁴¹ Jason Kristanto, Sekretaris Komunitas *Social Designee*, wawancara dengan penulis di Kampung Medang Kabupaten Tangerang, pada Sabtu 12 Januari 2019, pukul 10.00-12.00 WIB

6. *Social Designee Goes to Campus*

Social Designee Goes to Campus merupakan suatu kegiatan berbagi tentang pengalaman yang diperoleh dalam kegiatan sosial sekaligus mengajak anak muda lainnya untuk turut terlibat menjadi penggerak maupun relawan dalam aktivitas sosial. Kegiatan ini dilaksanakan setiap satu tahun sekali yaitu pada akhir tahun yang dilaksanakan di Universitas Multimedia Nusantara.⁴²

Serangkaian acara yang diadakan adalah permainan sekaligus pameran Unit Kegiatan Mahasiswa UMN dan juga *talkshow*. Para relawan *Social Designee* membuat permainan ular tangga dan juga pameran kegiatan mereka. Permainan ular tangga ini mencirikan permainan anak-anak dan juga unsur *travelling* seperti kegiatan relawan. Pada permainan ular tangga para pemain diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar Indonesia dan kekayaan alamnya,

⁴² Jennifer Handal, Bendahara Komunitas *Social Designee*, wawancara dengan penulis di Kampung Medang Kabupaten Tangerang, pada Sabtu 12 Januari 2019, pukul 16.00-17.00 WIB

misalnya seperti nama gunung dan beberapa tempat menarik di Indonesia.⁴³

Kegiatan ini bertujuan untuk mengikat tali silaturahmi antar mahasiswa UMN dan komunitas *Social Designee*. Dimana pada kegiatan ini mahasiswa ikut bergabung pada suatu permainan yang sudah disiapkan oleh para relawan *Social Designee*.⁴⁴

D. Struktur Komunitas *Social Designee*

Dalam menjalankan kegiatan program mengembangkan kreativitas anak komunitas *Social Designee* mempunyai susunan struktur organisasi yang terdiri dari: ketua, sekretaris, bendahara dan anggota.⁴⁵

Dari awal terbentuknya *Social Designee* pada tahun 2015 sampai dengan tahun 2019, tidak ada perubahan kepengurusan.

⁴³ Jennifer Handal, Bendahara Komunitas *Social Designee*, wawancara dengan penulis di Kampung Medang Kabupaten Tangerang, pada Sabtu 12 Januari 2019, pukul 16.00-17.00 WIB

⁴⁴ Jennifer Handal, Bendahara Komunitas *Social Designee*, wawancara dengan penulis di Kampung Medang Kabupaten Tangerang, pada Sabtu 12 Januari 2019, pukul 16.00-17.00 WIB

⁴⁵ Jason Kristanto, 22 Tahun, Sekretaris Komunitas *Social Designee*, di Universitas Multimedia Nusantara, Pada Sabtu 19 Januari 2019, Pukul 13.00-15.00 WIB

Bagan Struktur Komunitas *Social Designee*