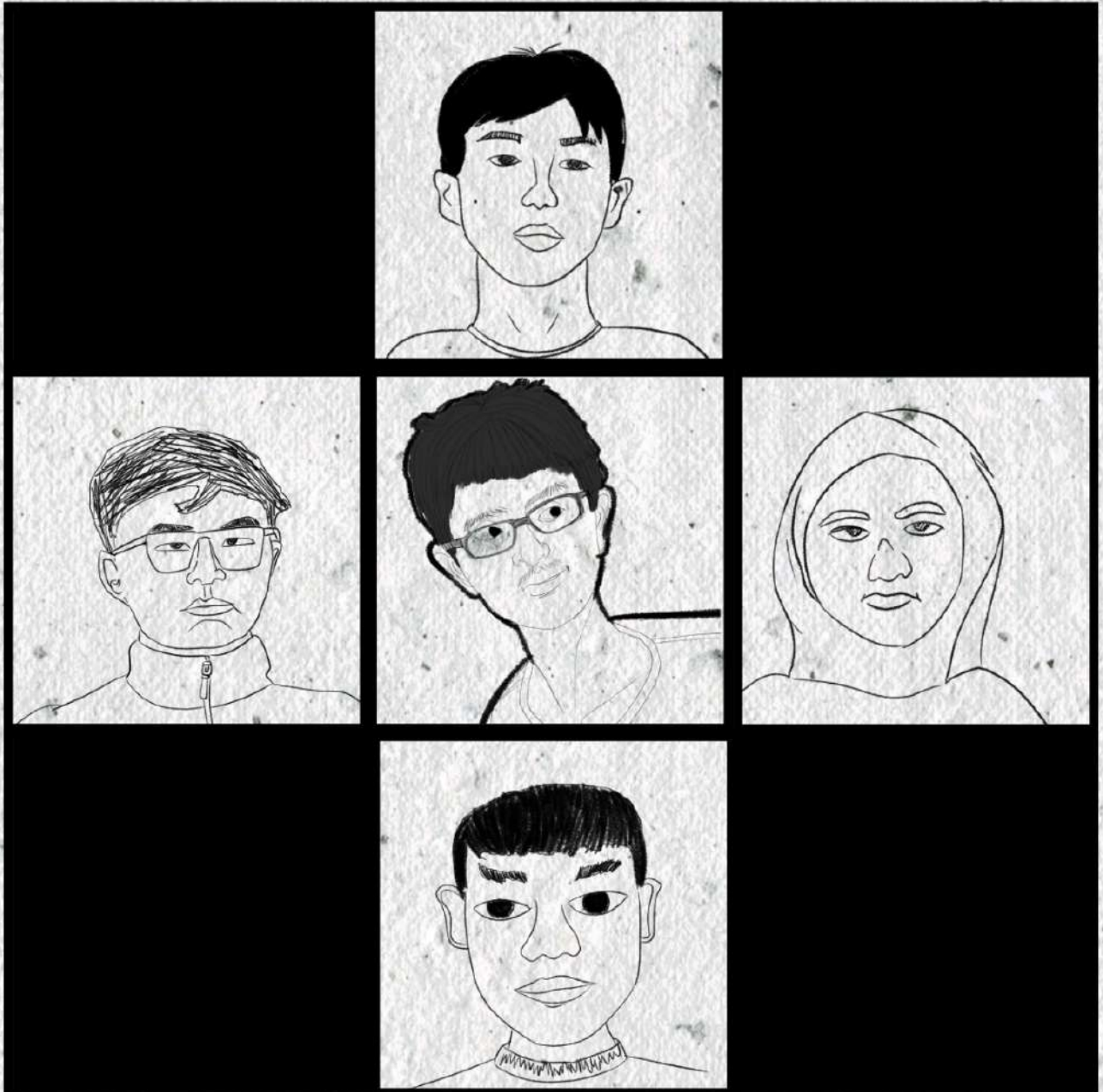


5 PANDANG MATA



KPB Kelas 11 2020-2022

Sage ~ Gobak Sodor



Daftar Isi

Kata Pengantar	-----	3
<i>Word of the Year</i>	-----	4
Tulisan Kelompok	-----	5
Menjadi Aktif di Kelas (Bintang) - Cerita Hari Jumat (Zacky)		
Tulisan Petualang	-----	40
½ Badminton ½ Malas (Haegen) - Rintik Hujan Curug Layung (Zacky)		
Tulisan Belajar	-----	66
Tahun Baru Semester Baru (Bintang) - Menerima (Zacky)		
Tulisan Lain-lain	-----	99
Awal Kehidupan Menggambarku (Bintang) - <i>My Side Activities</i> (Bintang)		
Tulisan Gambung	-----	139
Hal yang Terbesar (Haegen) - Perasaanku di Gambung (Thania)		
Terakhir	-----	153

Kata Pengantar

Setiap orang memiliki pandangan yang berbeda ketika menghadapi suatu petualangan, walaupun berada di dalam satu waktu yang sama. Ada yang merasa banyak belajar ada juga yang merasa membosankan, ada yang suka ada yang benci, ada yang merasa benar ada juga yang merasa salah. Semua tergantung kepada sudut pandang si persona, bagaimana ia memaknainya.

Saya sebagai salah satu fasilitator di KPB, cukup sering menerima kisah murid-murid dari berbagai sudut pandang dengan segala komplikasinya. Kisah tersebut tidak berakhir dengan masuk telinga kiri dan keluar dari telinga kanan, tapi sebagai bahan pembelajaran. Bisa juga seperti kata Sheila On Seven, yang akan menjadi kisah klasik untuk masa depan. Bukan hanya untuk saya tapi juga untuk mereka.

Sayang rasanya jika cerita-cerita ini hanya berakhir dalam ingatan, yang mungkin saja bisa dilupakan. Jika tercatat dengan rapi dalam sebuah buku, akan menjadi catatan petualangan yang bisa dinikmati hingga kapanpun dan tak akan terlupakan seiring berjalannya waktu. Berdasarkan hal tersebut maka disepakatilah untuk membuat buku "5 Pandang Mata".

Judul buku ini dibuat oleh Haegen, salah satu anggota kelompok Gobak Sodor. Menurutnya, judul tersebut cukup menggambarkan catatan perjalanan yang dibuat oleh lima anggota K11 (Gobak Sodor). Setiap orang akan bercerita tentang kelompok, petualangan, belajar, dan petualangan lainnya di KPB berdasarkan sudut pandang masing-masing.

Bukan hanya cerita, K11 pun setuju untuk membuat *cover* buku ini dengan menggunakan "sudut pandang". Setiap anggota menggambar wajah temannya sebagai wujud apresiasi bagaimana mereka memandang temannya. Janganlah menilai dari hasil akhirnya, tapi lihatlah bagaimana mereka bersungguh-sungguh mengingat wajah temannya dalam setiap guratan tinta.

Senang rasanya melihat usaha teman-teman K11 untuk merampungkan buku ini. Mungkin saat prosesnya mereka banyak yang merasa terbebani. Akan tetapi saya yakin, suatu hari nanti mereka membaca buku ini, mereka akan bersyukur pernah mendokumentasikan masa-masa remajanya di sekolah.

Menulis adalah mencipta, dalam suatu ciptaan seseorang mengarahkan tidak hanya semua pengetahuan, daya dan kemampuan saja, tetapi ia sertakan jiwa napas hidupnya hidupnya. -Stephen King.

- Melissa Tuanakotta, Fasilitator K11 -

Word of the Year

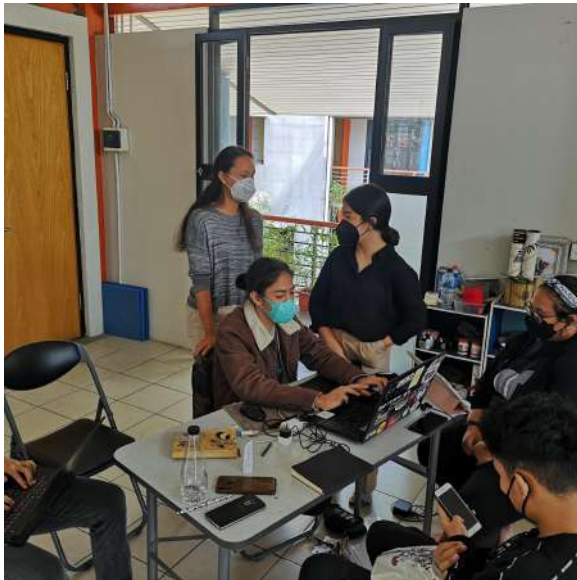
KPB di Mata Gobak Sodor:



KELOMPOK

Menjadi Aktif di Kelas

Oleh Samuel Bintang



Kegiatan berkelompok di KPB bagi saya adalah sebuah aktivitas yang seringkali dilakukan, utamanya saat masuk ke KPB kelas 11 semester 2. Di awal semester 2, kegiatan KPB mulai kembali menjadi kesatuan, proyek kelas mulai muncul kembali dan beroperasi, selesainya proyek mandiri di semester 1 mempermudah anggota kelas 11 untuk kembali berkolaborasi dengan kelas lainnya, utamanya kelas 10 dan 12. Proyek terbaru yang dimulai adalah proyek Workshop kelas 11, proyek ini sebenarnya salah satu proyek gabungan dengan KPB yang bernama Sinau. Karena gabungan dengan kelas lain, maka potensi kolaborasi cukup cukup luas. Kegiatan kelompok biasanya dilaksanakan di sekolah, kadang

dilakukan melalui “zoom meeting” atau “google meeting”, intinya dilakukan secara “online”. Saat ini selain kegiatan proyek, terdapat juga sesi kelas semesta, mempelajari topik seperti “leadership” dan “assessment”, kelas ini dipimpin oleh Kak Andy sebagai pengajarnya. Untuk kelas “assessment” kami mempelajari dan diskusi bersama semua anggota kelas KPB, cara membuat “assessment” yang baik.

Awal kegiatan biasanya sesi diskusi untuk perencanaan kegiatan proyek Gambung, dari proyek ini kelas 10, 11 dan 12 dibagi ke beberapa kelompok. Ada yang mengurus perumusan proposal proyek, pembuatan data keuangan, sisanya mengurus untuk komunikasi dengan kakak atau Pak Vinan dan warga dari Gambung. Saya sendiri bertugas sebagai salah satu anggota perumus proposal. Sebenarnya proposal ini dibuat secara bersamaan di “zoom meeting”, biasanya dipimpin oleh anggota dari kelas 12, mereka memandu anggota kelas 10 dan 11 selama proses pembuatan proposalnya. Acara pertemuan pembuatan proposal ini tidak selalu berjalan dengan lancar atau sepenuhnya aktif, saat pertemuan “online”, masih ada yang diam dan tidak aktif, contohnya tidak menyampaikan pertanyaan atau ikut berdiskusi, sehingga membuat suasana kegiatan hening dan “awkward”. K12 sering terjebak dalam posisi di mana anggota kelas lainnya tidak aktif, sehingga membuat mereka cukup bingung saat memimpin pertemuan



Situasi seperti ini membuat jalannya acara KPB kacau dan tidak teratur, Kegiatan ini sangat mengandalkan komunikasi dan diskusi, sayangnya hal tersebut tidak dilakukan secara efisien. Saat kelas 12 meminta bantuan untuk membuat latar belakang dari kelas lainnya, tidak ada yang merespon. Saat kakak mulai masuk ke forum diskusi, ketika membahas isi proposal, ada bagian yang salah atau perlu diperbaiki, tetapi orang yang bertanggung jawab mengerjakan bagian tersebut tidak merespon. Tidak adanya respon ini membuat bingung anggota K12, karena itu proposalnya perlu dilanjutkan kembali saat kegiatan kelompok di sekolah. Kegiatan di selama sekolah yang dimaksud dengan bertemu secara fisik, berkomunikasi secara langsung. Sejak mulai beraktifitas secara "offline", prosesnya berjalan dengan cukup efisien, tidak ada kejadian yang "diam", atau ada yang kebingungan posisi tugas saat tugasnya dibagikan. Ketika kegiatan pembuatan proposal dilakukan di sekolah, saya langsung ditunjuk untuk mengetik isi proposal, padahal sebenarnya saya mempunyai tugas untuk mengetik perbaikan latar belakang dan "rundown workshop" sabun dan proyek Sinau saja.

Keunikan Kelompok Kami

Oleh Bryan Heinz



Berbicara mengenai kelompok, di KPB dibagi menjadi 3 yaitu K10, K11, dan K12. Setiap tahunnya nama kelas/kelompok ini akan berganti karena Smipa memiliki keunikan sendiri yaitu setiap tahunnya kelas akan memiliki nama yang berbeda-beda namun masih satu tema. Pada tahun ini (tahun pembelajaran 2021-2022) tema nama kelas adalah permainan tradisional. Kelas kami K11 memilih nama Gobak Sodor karena permainan ini membutuhkan daya pikir yang logis, kreatif, dan inovatif, serta salah satu kunci dari permainan ini adalah kerja sama antar anggota timnya. Itu adalah harapanku untuk kelompok di 2 Semester ini. Mulai dari kita bisa kerjasama antar anggota tim, menjadi lebih kreatif dan

inovatif. Kelompok didalam KPB sering melakukan kolaborasi antar kelompoknya, atau bahkan kami juga suka mengadakan proyek satu KPB yang di mana semua kelompok K10, K11, dan K12 menjadi satu dan dibagi lagi menjadi kelompok-kelompok kecil. Namun hal itu terasa cukup canggung terutama karena pandemi, kami jarang saling bertemu dan sudah jarang ngobrol satu sama lainnya. Itu adalah hal yang paling aku rasakan pada saat berkegiatan dengan kelas lain. Selain itu kelas kami salah satu kelas yang jarang bersosialisasi dengan kelompok lainnya. Berbeda dengan beberapa teman dari kelompok lain yang dimana sangat dekat dengan teman-teman di kelompok lainnya.

Ada hal yang cukup menarik dengan kelompok-kelompok lainnya. Terutama pada saat di semester kedua ini. Aku merasa aku tahu tipe teman-teman lain pada saat mengerjakan proyek. Ada yang bisa memimpin kelompok dengan baik, ada yang tipenya santai, ada juga yang memiliki banyak ide unik namun jarang berpendapat. Hal ini aku sadari pada saat kelas etika yang dimana pembagian kelompoknya memiliki alasan yang unik tersendiri. Aku mulai mengenal teman-teman KPB lainnya pada saat aku berada di kelas 11 ini. Sebelumnya aku tidak terlalu banyak ngobrol atau mengerjakan proyek bersamaan bersama dengan teman-teman kelompok lain.

Setiap kelompok memiliki ceritanya masing-masing. Setiap kelompok memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Kelompok kami (Gobak Sodor) bisa dibilang cukup kreatif (kami mengakuinya seperti itu bahwa kami kreatif) ide-ide yang kami berikan pada saat proyek sebenarnya sudah cukup baik, tidak terlalu biasa saja namun pada saat pelaksanaannya kurang sempurna sehingga proyeknya tidak 100% jadi dan sempurna. Kekurangan dari kelompok kami adalah

kurangnya komunikasi dan *chemistry* antar teman. Kurangnya komunikasi ini bisa menjadi penghambat keberlangsungan proyek yang sedang dikerjakan. Selain kurangnya komunikasi kami juga kurang inisiatif sehingga kami banyak saling mengandalkan satu sama lain. Salah satu cara untuk memperbaiki komunikasi ini adalah dengan banyak main bareng, banyak ngobrol dan saling menghargai. Menurutku teman kelompok mirip pacar, kita perlu meluangkan banyak waktu bersama agar bisa saling mengerti dan membangun *chemistry* yang baik dengan adanya *quality time* tersebut. Itu menjadi salah satu hal yang kita butuhkan pada saat ini.

Aku percaya bahwa tidak semua kelompok sempurna dari awal mereka bertemu, mungkin ada tapi tidak banyak. Mungkin di KPB hampir semuanya pernah ada perdebatan antar teman di dalam kelompok. Itu adalah prosesnya, dan proses itu tidak bisa kita *skip* begitu saja namanya juga proses semua membutuhkan waktu. Aku cukup senang dengan kelompokku saat ini, karena kita semua bisa saling melengkapi jika kita memang berusaha lebih.

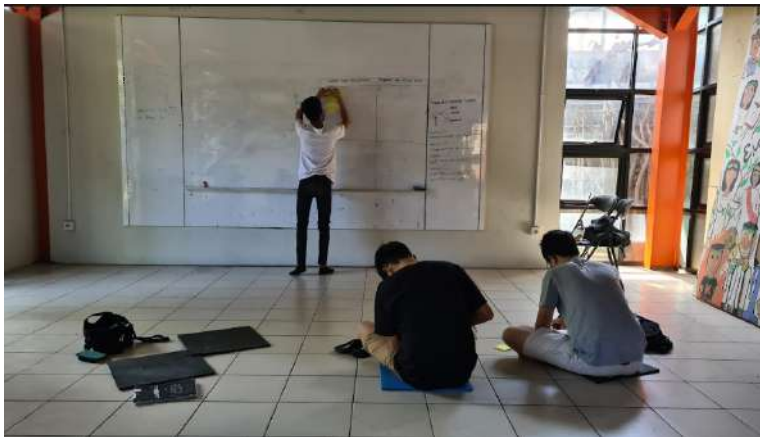
K11 Tanpa Pemimpin?

Oleh Haegen Quinston

“Kelompok KPB Angkatan 5 mungkin menjadi salah satu angkatan KPB yang ganjil dan unik sendiri secara kekompakan dan budaya belajarnya” pikirku, saat masih K10, melihat kinerja kelompok-kelompok lain. Mengapa aku bisa berpikir seperti itu? Selama ini, mungkin aku merasa kelompok K11 Gobak Sodor ini kurang kompak dan kurang 100% maksimal, sesuai dengan ekspektasi awal KPB-ku. Bukti dari pemikiranku tersebut adalah kurangnya kompetensi yang terdapat pada diriku, serta proyek kelompok.

Berdasarkan beberapa pengalaman sebelumnya, ada beberapa kali masalah kepemimpinan dan inisiasi dalam kelompok kami, termasuk diriku sendiri. Tahun lalu, pada bulan Maret 2021, aku menjadi PIC/pemimpin kegiatan galeri seni yang merupakan ide dan tanggung jawabku sejak awal. Kegiatan ini berjalan secara daring selama 2 bulan, sebelum akhirnya *website* diluncurkan. Saat sedang sesi diskusi di sekolah, Kakak memberiku ruang untuk memimpin diskusi di kelas, forumnya berupa diskusi tercatat. Hingga saat ini, aku masih mengingat betul momen itu.

Karena tidak berpengalaman/kurang memiliki kemampuan memimpin dan suka tergantung keputusan orang lain, aku jadinya sempat bingung dan hanya diam, menunggu jawaban dari orang lain. Padahal, sudah hak dan seharusnya, bagi aku untuk berbicara dan memimpin teman-teman lain, dengan membuat keputusan.



Selama ini, aku sendiri merupakan tipe orang yang terlalu “serelanya” dan “terserah apa katamu saja”, seringnya menuruti orang lain daripada keinginan/keputusan diri sendiri. Akibatnya aku bingung jika ditanya, apa keinginan kamu (oleh orang lain)? Dengan jujur aku bisa bilang, kegiatan itu terlaksanakan dengan kurang baik karena aku juga tidak memiliki inisiasi saat

diskusi. Janganlah menunggu orang lain kalau diri kita sendiri belum diinisiasi dan dijalankan dalam mode seorang pemimpin..

Pepatah mentahan yang bisa didapat dari sini adalah “Jika kita menjadi ketua, kita perlu bertanggung jawab”. Maksudku yang sebenarnya adalah, kita perlu melihat kapabilitas diri kita sebagai seorang ketua ketika sedang memimpin orang lain. Jangan mengandalkan orang lain ketika menjadi seorang ketua, namun kita perlu merangkul mereka dan berjalan sesuai visi. Secara ekstrim, jangan juga menjadi pemimpin yang seenaknya.

Rupanya menjadi seorang ketua kelompok dan memimpin berbagai tanggung jawab tidak sesepel yang aku bayangkan. Tidak hanya sekedar berbicara, namun butuh keberanian, tekad, fleksibel dalam keputusannya, dan juga cerdas (secara psikologi untuk memotivasi orang lain).

Pemimpin bukanlah bos, seorang bos belum tentu memiliki jiwa pemimpin, namun seorang pemimpin bisa menjadi ketua/bos kapan pun. Seorang bos hanya meminta bawahannya untuk melakukan hal ini-itulah saja, sementara seorang pemimpin merangkul, menemani, dan berjuang bersama. Aku jadi teringat sebuah foto, dimana bos diangkat dalam sebuah tandu saat perjalanan, sementara pemimpin mengarahkan anggotanya sambil ikut berjalan.

Teman-teman lain mungkin memiliki mindset ataupun cara berpikir yang sama. Mungkin, karena masa lalu yang terlalu *straight forward* dan berdasarkan arahan orang lain, maka kami semua jadi kurang fleksibel saat memang diberikan kesempatan untuk “memimpin orang lain”. Karena memang daya inisiatif di K10/K11 saat itu rendah, sudah pasti tidak ada sosok pemimpin yang muncul diantaranya.

Aku yakin, semua dari K11 saat ini memiliki jiwa kepemimpinan dalam dirinya, dan memiliki potensi sebagai pemimpin. Hanya saja, entah belum dikeluarkan, entah standarnya berbeda-beda, levelnya masih berbeda-beda, dan gaya kepemimpinannya juga berbeda-beda. Semoga di masa mendatang, aku bisa melihat teman-teman dan diriku sendiri menjadi pemimpin, mulai dari diri sendiri dan praktek ke orang-orang lain juga.

Percaya Pada Proses

Oleh Zacky Hudaya

Segala proses kami lakukan untuk memberikan upaya yang terbaik terhadap proyek yang sekarang kami kembangkan. Proyek kertas sendiri sudah kami lakukan di semester sebelumnya, namun sayang proses kurang berjalan dengan lancar dengan melihat jam terbang yang kurang. Melihat anggota yang sedikit dan masih membutuhkan referensi yang cukup banyak sehingga hasil kertas yang kami buat belum cukup ideal untuk layak dijual. Kami sibuk untuk memproduksi kertas, *trial dan eror* kami lakukan sehingga mendapatkan hasil kertas yang ideal. Nikmati prosesnya, jika gagal coba lagi, dan jika menyerah semua akan berakhir.

Sempat beberapa kali kami cukup kewalahan dengan banyaknya tantangan dalam membuat kertas ini. Gagal? Pasti sering kami alami, namun tidak ada kata menyerah. Kami membuat kertas dengan senang hati sehingga jika gagal bukan menjadi suatu halangan untuk kami, namun memberikan sebuah motivasi agar bisa lebih baik lagi. Beberapa ide kami kembangkan agar memiliki suatu produk yang bisa kami jual. Kami memutuskan untuk membuat sebuah kalender dan notes.



Mulai dari bahan dasar kertas hingga membuat sebuah desain pada kalender dan *notes* bukanlah hal yang mudah. Syukur kami memiliki anggota yang hebat dalam membuat sebuah desain kalender dan *notes*. Kami memiliki peran masing-masing dalam proyek kertas ini, ada yang menjadi tim produksi kertas, ada yang

mengurus biaya pemasukan dan pengeluaran, ada yang mendesain, hingga proses pencetakan desain menggunakan tinta. Jadi semua peran memiliki tanggung jawab masing-masing, jika salah satu peran tersebut memiliki kinerja yang buruk maka pasti akan merembet ke pekerjaan yang lain. Kami melewati berbagai tantangan dalam membuat kertas sendiri.

Kadang kertas terlalu tebal sehingga tidak bisa masuk dalam pengendalian mutu yang sudah kami sepakati sebelumnya. Ada pula kertas yang memiliki tingkat ketipisan seperti kertas roti. Semua kertas yang gagal biasa kami olah menjadi notes kecil dan beberapa pun ada yang kami olah kembali menjadi bubur kertas. Jadi tidak takut jika memiliki kertas yang gagal dan bisa kami olah kembali menjadi adonan kertas. Pada semester ini kami mencoba untuk membuat *prototype* sebuah produk kalender dan *notes* dan hasilnya tidak mengecewakan.

Kami mencoba untuk membuat sistem penjualan *pre-order*. Beberapa orang cukup antusias dan tertarik untuk membeli produk tersebut. Semua produk kami alami dibuat oleh tangan bukan memakai mesin jadi tidak aneh jika produk tersebut tidak sempurna. Persoalan harga menurut kami

sangat terjangkau dengan melihat bahan kalender dan notes dan proses pembuatan. Hal yang cukup krusial dalam proses penjualan yaitu pada saat produksi dan pada saat mencetak print desain yang kami buat.

Melihat cuaca yang cukup labil, yang terkadang mendung kadang tidak, sehingga proses pengeringan pada kertas cukup lama. Salah satu solusi yaitu memakai *hair dryer* agar proses pengeringan lebih cepat. Terkadang pada saat proses *print*, kertas terlalu tebal atau beberapa daun kering yang terlalu tebal sehingga tidak bisa dilakukan. Menurutku ini adalah sebuah proses yang memang diperlukan, jika tidak ada kegagalan kita tidak akan pernah maju dan berkembang. Oia, mengenai produksi sendiri kami memiliki target setiap harinya setiap anggota produksi minimal 8 kertas. Melihat situasi di tengah pandemi seperti ini, maka produksi pun kami lakukan di rumah masing-masing dan hasilnya akan dikirim ke rumah salah satu anggota untuk melakukan proses print kertas tersebut.

Kelas yang Ajaib

Oleh Nathania Zahran

Halo, namaku Thania dan aku berada di kelas yang ajaib. Sebelum aku masuk ke KPB, aku sempat galau karena bisa jadi aku perempuan sendiri. Setelah banyaknya kegalauan dan bimbang, akhirnya aku tetap memutuskan untuk masuk ke KPB, dan jadi perempuan sendiri di angkatanku.



Awal tahun agak sulit untuk menjalaninya, karena sebelumnya aku lebih sering menghabiskan waktu bersama-sama dengan cewek-cewek lainnya. Untungnya saat itu awal dari pandemi, jadi tidak banyak waktu yang dihabiskan bersama. Namun lama-kelamaan aku jadi kesepian, yang biasanya banyak, sering main bareng, sekarang jadi lebih banyak menghabiskan waktu sendiri.

Walaupun begitu, semakin lama aku bisa beradaptasi dengan lingkungan sekitarku. Dengan kelasku dan angkatan lainnya. Untungnya aku bisa ngobrol dengan angkatan lain, jadi aku tidak begitu kesepian. Tetapi tetap terasa berbeda menurutku saat bermain dengan yang seumuran dan dengan yang berbeda, apa lagi yang baru dekat. Aku rasa cara bersosialisasi dengan angkatanku dan dengan yang lain berbeda, makannya aku butuh untuk beradaptasi lagi.

Selama aku berkegiatan dengan kelompok, tentu saja tidak semulus itu. Ada naik turunnya. Biasanya ada yang setuju dengan pendapatku dan yang setuju itu perempuan, tapi sekarang tidak ada lagi cewek-cewek di kelas ku, jadi setiap berpendapat sekarang ada selisihnya sedikit. Meskipun begitu, aku malah jadi lebih mengkritisi lagi pendapatku, apakah sudah benar atau belum. Jadi ada untungnya juga, walau kadang ada sakit hatinya.

Pengalaman berkelompok di KPB yang sangat-sangat berkesan untukku adalah saat K10 di Gambung. Saat itu aku benar-benar senang, bisa berkegiatan dengan seluruh anggota KPB, dan mungkin karena kegiatan pertama setelah banyaknya kelas daring di rumah. Namun setiap kali aku mengingat berkegiatan di Gambung saat itu, aku jadi senang sendiri. Setiap makan bareng di meja makan, *hiking* ke curug, cari susu sapi ke rumah-rumah warga, main bareng di halaman rumah yang di tinggali saat di Gambung, dan kegiatan lainnya yang membuat ku senang.

Setelah naik ke kelas 11, banyak pengalaman baru lagi saat berkegiatan berkelompok di KPB. Asik saat menjalaninya, apa lagi sekarang sudah bisa *hybrid* atau datang ke sekolah sesekali, jadi kegiatannya lebih terasa. Biasanya kami ke sekolah seminggu dapat jatah dua kali, semoga saja bisa jadi tiap hari. Sebelumnya aku lebih banyak menghabiskan waktu berkegiatan bersama kelasku, yang terkadang terasa bosan karena dengan itu-itu lagi, tapi akhirnya sekarang bisa berkegiatan bareng se-KPB.

Dengan kelasku aku cukup sulit untuk berkegiatan bersama, karena permasalahan kami masing-masing. Namun aku tidak bisa menghilang dari kelompok ku, karena bisa dianggap kabur dari masalah ku. Jadi aku tetap berusaha untuk bersama kelompokku, dan terus beradaptasi. Dengan permasalahan kelompok yang muncul, dan aku yang sedang transisi ke dewasa yang cukup menyulitkan ku, aku jadi banyak stressnya. Sayangnya, aku berada di kerumunan cowok-cowok, yang tidak sepeka perempuan. Maka dari itu yang biasanya aku bercerita ke teman-teman, aku jadi kesulitan untuk bercerita dan malah jadi tidak ada teman cerita. Namun aku tidak bisa menyalahkan mereka, karena mereka punya kehidupannya masing-masing. Jadi aku mencoba untuk lebih mendekatkan diriku ke teman di luar sekolah, yang mempunyai kesenangan yang sama dan kalau ngobrol nyambung, kemudian aku juga mencoba untuk mencari teman baru di luar sekolah.

Orientasiku Dengan KPB

Oleh Samuel Bintang

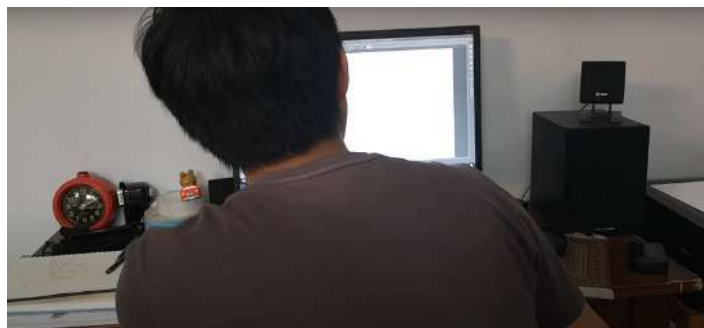
Saya sudah mengikuti kegiatan di KPB dari pertengahan tahun 2020. Ini adalah masa-masa transisi saya ke jenjang SMA di Semipalar, disebut dengan nama lainnya yaitu KPB, (Kelompok Petualang Belajar. Saat masa pembelajaran di KPB kelas 10, kelompok Sage, saya fokus untuk berkegiatan kelompok.

Kelas 10 angkatan 5 ini ada 6 orang, yaitu Bryan, Bintang, Thania, Haegen, Zacky dan saudara kembarnya Zocky. Karena hanya berenam, kami harus mencoba membiasakan untuk berkegiatan bersama, membangun koneksi dan keakraban dengan teman-teman. Awalnya belajar untuk mengenal satu sama lain anggota kelas, setelahnya kami berusaha untuk belajar membagi tugas dalam sebuah kelompok, berkoordinasi dan berkomunikasi.



Kadang-kala kami berkolaborasi dengan kelompok lainnya, dari kelas 11 dan kelas 12. Perbedaan senioritas tentunya masih ada, tetapi kami harus membiasakan untuk mau bekerja sama dan menyetarakan tingkat pertemanan kami dengan kelas lainnya, karena nantinya juga akan banyak kegiatan bersama kolaborasi dengan kelas lain biasanya dalam kelas semesta. Kelas 11 dan 12 kadang kala mengajarkan kami terkait proses dan kegiatan di KPB, ini adalah bagian salah satu kegiatan orientasi, tetapi di luar orientasi kolaborasi berhubungan dengan proyek yang dilaksanakan seperti mengurus kebun. Proyek berkebun awalnya mau ada kolaborasi dengan kelas 11 yang

kebetulan mempunyai proyek untuk mengolah sampah di kebun.



Masuk ke semester dua, masa orientasi dan transisi sudah selesai, maka kami mulai fokus untuk membuat sebuah proyek baru, proyek pengolahan sampah kertas daur ulang. Proyek ini sangat memerlukan kontribusi dalam kelompok, semua anggota memiliki

tugasnya masing-masing dalam menjalankan proyek ini. Menjalankan kegiatan dalam model kelompok itu cukup sulit, berhubung juga kali ini panduan dari kakak menjadi lebih minim, sehingga sangat bergantung dengan anggota kelas 10 Sage sendiri. Pada awal-awal menjalankan proyek ini, sering kali terjadi masalah. Masalah yang seringkali muncul terkait pembagian tugas. Permasalahan

ini cukup mempunyai dampak yang besar bagi kami semua. Berawal pembagian tugas, dilakukan sejak awal semester 1 di K10, berdasarkan pilihan sendiri, tanpa melihat kapasitas keahlian dan memahami tugasnya masing-masing. Penyebabnya membuat terjadi banyak perdebatan secara *online*. Sejak dari itu kami mencoba mencari sumber permasalahannya terlebih dahulu, mengecek sumbernya, setelah diketahui, kami menjadi lebih paham dengan permasalahannya, yaitu dari sisi komunikasi dan kapasitas diri, banyak yang memilih tugas dengan sistem paksa atau asal pilih, seringkali ada yang “underqualified” untuk tugasnya.

Masuk ke jenjang kelas 11, pada semester 1 fokus kami beralih ke proyek individual, proyek yang difokuskan adalah proyek mandiri.

Proyek mandiri ini fokus ke topik minat dan keterampilan setiap anggota kelas kami. Sehingga dalam beberapa bulan, proyeknya tidak ada kaitan dengan kelompok. Tetapi saat mencapai bulan September, kegiatan kami kembali fokus ke lingkup kelompok, dengan menjalankan proyek kertas bersamaan di sekolah.-anggota K11 dibagi ke beberapa tim, ada tim



produksi, tim desain dan tim marketing. Peran kelompok sudah dibagi, namun kenapa kami masih mengalami permasalahan pembagian tugas. Masalah yang lama kembali muncul, tetapi muncul juga beberapa masalah baru seperti, anggota yang tidak bertanggung jawab saat menjalankan tugasnya. Banyak tugas tidak dilaksanakan, sehingga banyak proses yang kacau. Di luar proyek kertas, kami juga diberikan tanggung jawab untuk mengurus proyek “Nyenack” yang sebelumnya masih dalam kendali anggota kelas 11. Dalam proyek ini setengah dari anggota k11 mendapatkan tanggung jawab untuk mengurus proyek “nyenack”. Proyek ini sudah tidak dalam tanggung jawab kelas 12 lagi, tetapi kami masih memerlukan panduan. Kelas 12 kadang datang untuk membantu dan mengajarkan kami, untuk mengurus proyek “nyenack”, topik yang seringkali bahas terkait “marketing” dan pengurusan proyek tersebut.

Kesan Baru Kelompok

Oleh Haegen Quinston

Proyek kelompok adalah salah satu kategori kegiatan di KPB yang paling mudah bagi diri sendiri untuk dikerjakan (menurutku), asalkan semuanya dapat berkontribusi. Beban pribadinya lebih ringan



daripada proyek individu, namun membutuhkan kerjasama. Pembagian perannya rata, ada 5-6 orang yang masing-masing memiliki pendapat dan sudut pandang berbeda, dan semuanya juga bisa saling memberi masukan. Proyek kelompok juga merupakan tempat dimana beberapa orang bisa saling mengandalkan dan diandalkan, apabila dikerjakan dengan maksimal.

Salah satu proyek kelompok di KPB yang berkesan adalah proyek Kertas, yang saat ini kami K11 sedang fokus untuk kerjakan. Proyek kertas ini lebih berkesan daripada proyek-proyek sebelumnya karena kami semua sudah lebih memiliki kemampuan memimpin dan pengaturan proyek yang jauh lebih jelas daripada dahulu. Pada proyek kertas di semester

ini, K11 mencoba membuat kalender dan notes dari kertas daur ulang, untuk dijual.

Selain karena kebersamaannya, mungkin proyek kertas di semester ini berkesan karena menghasilkan keuntungan. Sudah sejak lama, proyek kami di KPB belum/tidak menghasilkan duit. Aku bukan pribadi yang tipe mata duitan, namun aku bisa puas dan menganggap pekerjaan cukup maksimal, apabila menghasilkan uang yang lumayan.

Proses pembuatan kalender dan notes di semester ini membutuhkan proses yang cukup lama, dibanding proyek kertas sebelumnya. Hal yang menurutku paling menantang adalah pembuatan *prototype* dan produksi massal dari produk yang akan dibuat. Kami berlima memiliki pandangan *design*, proses yang berbeda-beda, sehingga perlu disatukan dalam konsep.



Aku sudah memperkirakan bahwa kami perlu mencetak kertas secara banyak-banyakan dan secara massal agar cukup untuk dijual. Karena tertunda di awal, maka saat ini kami perlu melakukan produksi secara konsisten dan secara banyak per harinya.

Dari sini, akhirnya kami melakukan produksi kertas di sekolah. Namun, keadaan pandemi Covid-19 menyerang kembali sehingga kami perlu kegiatan di rumah kembali. Dengan situasi seperti ini, aku dan teman-teman akhirnya pergi ke rumah Bintang untuk berkegiatan mencetak kertas.

Pengalaman ini berkesan sekali bagiku, karena lingkungan kegiatan terasa sangat berbeda. Proses kegiatan berjalan cukup lambat di bagian awal, namun mempercepat di akhir. Meskipun pembuatan bubur kertas kurang efektif, menunda-nunda, dan tidak mencapai target, namun siangnya kami mengerjakan dengan lebih oke. Setelah *Google Meet* dengan kelas lain, komunikasi antar kami juga semakin membaik.

Selain pengalaman di rumah Bintang, teman-teman juga pergi ke rumah teman lain, dan bisa mengobrol. Untuk minggu pertama, kita punya kegiatan jajan dan makan bersama. Selain kesan terhadap proyek, kegiatan ini juga bermanfaat karena ruang mengobrol terasa jauh lebih banyak.

Menurutku, proyek kelompok bisa lebih berkesan daripada proyek mandiri. Selama tugasnya tidak menumpuk dan dibagi secara rata, asalkan kita bekerja sama, progress akan terasa lebih mudah/cepat/maksimal. Pribadiku merasa cukup stres dan tertekan saat kondisi proyek mandiriku yang masih jauh dari selesai, jauh dari ujung terowongan menuju cahaya. Aku juga sempat tertekan, karena semua beban ditanggung oleh aku dan hanya aku sendiri saja.

Sementara untuk proyek kelompok, bebannya 5 kali lipat. Namun orangnya juga 5 kali lipat. Ada yang saling menopang, menolong yang kesulitan, saling menutupi kelemahan satu sama lain. Apa yang membuat kelompok maju adalah penopang dari kekuatan yang kami semua miliki, potensi yang berkembang satu sama lain, dan lebih semangat berjuang dalam bidang keahlian masing-masing.

Sebagai suatu kelompok, kami membutuhkan *bonding* dan juga penilaian positif satu sama lain agar semakin erat kerjasamanya. Orang bilang, ada kalanya untuk santai dan main-main, ada juga kalanya untuk serius dan professional. Menurutku sendiri, kelompok ini bisa erat karena masa santainya, namun bisa maksimal apabila serius. Dari berapa minggu lalu pengamatanku, sepertinya kelompok kami bisa serius di satu sisi, sambil santai di saat-saat yang tepat (keseimbangan hidup). Semoga kesan-kesan yang ada bisa membuat kerjasama semakin baik.

4 Semester Bersama

Oleh Nathania Zahran



Sudah memasuki semester 4 di KPB, atau sudah hampir dua tahun aku berada di KPB, dengan kelompokku yang terhitung sudah lama bersama. Akhirnya aku bisa lebih mengenal teman-teman. Setelah banyaknya senang, sedih kesal, aku akhirnya bisa lebih

menerima, dan beradaptasi dengan kelompokku.

Akhirnya aku mengetahui kenapa aku waktu awal di KPB dan bekerja bersama teman-teman selalu mengeluh, kesulitan, dan malah jadi kesal sendiri. Padahal aku sudah bersama teman-teman selama kurang lebih 5 tahun. Ternyata alasan dari itu semua adalah, aku yang masih sulit beradaptasi dengan perubahan kepribadian teman-teman dan juga dengan diriku sendiri. Aku juga masih sulit awalnya untuk menerima perbedaan kepribadian tiap individu. Kemudian aku belum tahu cara yang tepat untuk bekerja sama bersama teman-teman ini.

Mungkin yang membaca ini kebingungan, kenapa sih seperti yang sulit sekali untuk bekerjasama, padahal kelompok lain bisa klop dengan kelompoknya dan saling bekerja sama, walaupun ada masalahnya tersendiri. Sebenarnya hal ini hanya bisa dijawab oleh masing-masing anggota. Tapi kalau dari aku, karena aku yang sulit menerima kondisi lingkungan, aku yang terlalu berharap akan bisa berjalan lancar dengan kelompokku walau aku perempuan sendiri, ternyata sulit. Dari cara bersosialisasi perempuan dan laki-laki saja berbeda, apa lagi aku dan teman-temanku memang benar-benar mempunyai kepribadian yang berbeda dan tidak ada yang sama jadi sulit untuk bersatu.

Akhirnya aku sudah bisa menerima kelompokku dan anggota kelompokku. Tapi tetap saja ada lika-likunya. Jadi perempuan sendiri di kelompok ada enak dan tidaknya. Enaknya, aku bisa mengurangi kebiasaan gosipku, jadi mengobrol yang lebih penting, karena teman kelompokku berbeda dengan teman luar yang suka bergosip. Namun tidak enaknyanya, terkadang kalau saat diskusi karena pemikirannya berbeda, jadi suka tidak sama pendapatnya, miskom, dan kadang kala kalau saat debat biasanya aku ada teman lain yang memberi bantuan untuk mendukung ketika aku bicara atau debat, tapi sekarang sudah tidak ada lagi. Aku harus bisa mendukung diriku sendiri saat diskusi karena teman yang klop denganku di sekolah tidak ada lagi.

Memang sulit tidak ada teman yang mempunyai kesamaan yang sama atau tidak mempunyai teman yang klop dengan diri. Namun dari situ aku bisa belajar lebih mandiri karena para teman-teman laki-laki ku cuek, bisa dapat pandangan berbeda lain, jadi mengasah komunikasi ku karena sulit untuk saling ngobrol dengan yang pemikirannya berbeda, dan bisa berteman dengan laki-laki. Kemudian aku yang awalnya perempuan yang sangat ceriwis sampai dijuluki *gordes* (gorowok desa), atau yang artinya saat bicara suaranya lantang, sangat suka berbicara, banyak ngomong, sekarang aku jadi lebih pendiam. Mungkin karena aku jadi bisa membatasi mengobrolku, karena aku harus bisa membedakan mengobrol dengan tiap individu, kemudian konteks dan tempat bicaranya sekarang aku lebih dipikirkan. Mengapa aku jadi lebih memikirkan hal-hal itu karena mengobrol dengan perempuan dan laki-laki cukup berbeda, malah yang ku alami itu sangat berbeda. Kalau aku mengobrol dengan teman-teman kelompok aku lebih tenang dan berbicara yang harus aku bicarakan saja, karena timbal balik yang didapat berbeda dengan perempuan yang bisa ikut terbawa emosi lawan bicara. Kalau dengan teman perempuan lainnya, misal dari angkatan lain atau luar sekolah aku lebih bebas karena timbal balik yang didapat sesuai dengan apa yang ku inginkan.

Jadi dari kelompokku yang aneh ini, yang aku perempuan sendiri, aku jadi bisa dapat makna positifnya. Sebenarnya di awal KPB aku selalu melihat hal yang negatif, tapi akhirnya aku bisa melihat hal positif, dan hal itu membuat aku jadi lebih menerima dan bisa senang dengan kelompokku.

Prestasi Sage

Oleh Bryan Heinz

Sage adalah nama kelompok angkatanku pada saat kami semua masih di Kelas 10.

Banyak pengalaman yang masih aku ingat pada saat di Kelas 10, mulai cari Calagara, pertama kali membuat kertas, hingga akhirnya petualangan kami di Gambung. Pada saat K10 kami banyak melakukan proyek secara berkelompok, banyak juga kejadian lucu yang kami alami bersama-sama.

Musik Video Kesempatan Yang Hilang

Pada proyek utama Kelompok Sage, yaitu Proyek Galeri Seni, terdapat beberapa proyek mini yang memiliki kaitan dan dapat dikolaborasi dengan proyek galeri seni. Salah satunya adalah proyek musik video. Awal rancangan proyek musik video ini dibuat, karena seringkali Kelompok Sage bermusik selama berada di Semi Palar ini. Namun selama kami bermusik, kami hanya mampu mengcover lagu orang lain. Jadi pada kesempatan kali ini kami membuat lagu sendiri, dari lirik, aransemen, dan juga musik videonya. Tema pada musik video ini adalah perasaan dan emosi kami selama pandemi Covid-19 ini. Berdasarkan hal tersebut maka kami Kelompok Sage memutuskan untuk membuat Proyek Musik Video.

Di kesempatan sebelumnya Kelompok Sage melakukan proyek berbasis seni juga, yaitu Calagara. Bedanya proyek Calagara dengan proyek Musik video kali ini adalah, dari kualitas videonya, dan kami buat lagunya sendiri. Untuk kualitas video yang awalnya saat Calagara kami mengshoot saat bermusiknya saja, tapi untuk kali ini kami memilih seperti musik video pada umumnya.



Lirik Lagu

Kesempatan Yang Hilang

Oleh: Bintang

Terjebak di dalam tiap hari

Terasa waktu berhenti!

1 tahun penuh kekosongan

Salah satu proyek yang paling pertama dan paling seru adalah proyek berkebun, pada saat itu adalah hari pertama kali kami semua kembali ke Smipa setelah sekian lama tidak sekolah secara *offline*. Pada saat itu kami semua diminta kakak untuk mengamati masalah apa saja yang ada di sekitar lingkungan Smipa. Mulai dari tangga yang tidak jadi dibuat di area SMP, hingga perkebunan yang kurang terurus. Setelah menemukan masalah apa yang mau kita angkat untuk menjadi topik proyek, akhirnya kita memutuskan untuk memilih tema berkebun, selain karena tema berkebun ini menjadi tema yang paling krusial, menurut kami kebun Smipa lebih mudah dijadikan proyek dibandingkan masalah lainnya.



Proyek kebun adalah proyek pertama kami, yang dimana proyek ini bisa dibilang kurang berhasil, dan masih banyak gagalannya. Aku ingat dimana pada saat kami semua mengerjakan proyek ini ada satu orang yang paling bersemangat yaitu Zacky. Setelah sekian lama merapikan kebun akhirnya kita panen. Pada saat panen itulah kami semua merasa senang, kami semua masak. Seingatku pada

saat kita panen dan memasak kangkung kami pada saat itu Thania tidak hadir ke sekolah. Aku masih ingat rasa kangkung yang aku makan pada saat itu, kangkung tersebut masih ada rasa tanahnya entah mengapa.

Pada awal kita semua melaksanakan proyek tersebut kita semua semangat, namun di tengah-tengah proyek kami semua mulai bosan dan akhirnya malas, sehingga menjadi tidak optimal. Kita lanjut di proyek berikutnya yaitu proyek Calagara. Dalam proyek ini membutuhkan banyak sekali komunikasi dan *chemistry*, karena berhubungan dengan musik. Pada awalnya komunikasi kami hampir tidak ada padahal kami berencana untuk membuat *cover* lagu dan setiap anak memainkan alat musik yang berbeda-beda, kita juga berencana untuk membuat lagu sendiri. Waktu itu masih pandemi kami memutuskan untuk melakukan proyek ini secara masing-masing di rumah, namun gagal terus karena tidak ada yang optimal rekamannya.

Pada saat diskusi juga kita sering berbeda pendapat sehingga kami pernah berdebat. Padahal masalah tersebut adalah masalah yang sangat sepele, yaitu : lagu sedih nadanya cepat atau lambat.

Namun menurutku itu menjadi perkembangan yang cukup baik, dengan adanya perdebatan seperti itu berarti kami semua menjalankan komunikasi dan saling berpendapat. Daripada diam-diam semua proyeknya tidak akan bergerak dengan sendirinya. Namun di Kelas 10 ini kami masih kurang banyak memberi ide yang kreatif, seperti misalnya semuanya masih terlalu “biasa saja” mulai dari proyek berkebun yang kurang inovatif, lalu di Calagara yang sebenarnya sudah keren bikin lagu sendiri namun sayang kurang optimal. Itu kurang optimal menurutku karena sebagian besar dari kami tidak memiliki *basic* bermusik, namun hasilnya cukup keren. Lalu pada akhirnya kami membuat proyek yang hingga sekarang masih kami jalani, dan proyek tersebut adalah proyek kertas. Berawal dari sekitar kebun juga yang tujuan kami mengurangi sampah daun kering. Proyek ini menjadi salah satu proyek favoritku di Kelas 10.

Ini Kami

Oleh Zacky Hudaya

Memasuki jenjang baru rasanya sangat berbeda sekali ya, entah dari situasi hati, perasaan, teman, bahkan program pembelajaran serba baru dibanding sekolah pada umumnya. Pada kali ini aku harus bisa bertahan untuk bisa beradaptasi dengan berbagai pembelajaran baru, cara aku berkomunikasi dengan teman-teman kelas lain adalah hal yang sangat penting. Memiliki kepribadian yang berbeda seperti orang pada biasanya menjadi sebuah hal penting selama berkegiatan di KPB ini. Belajar untuk lebih interaktif dengan jenjang lainnya dan berusaha untuk bisa berkomunikasi dengan baik dengan teman kelas. Memasuki pembelajaran di KPB ini banyak sekali program pembelajaran secara berkelompok.

Sudah jalan 2 tahun lebih sudah kami berada di KPB ini. Melihat naik-turun tingkat kenaikan angka terpapar virus membuat seluruh kegiatan kami tidak tetap. Terkadang kami melakukan kegiatan secara *online* maupun *offline*. Pada saat kami duduk di bangku kelas 10, kami fokus untuk bisa beradaptasi dengan banyak pembelajaran baru



sembari membuat berbagai proyek kelompok lainnya. Namun pada kelas 11 ini, kami lebih fokus ke proyek mandiri saja, terpikir bahwa jika terus menerus bersama dengan kelompok kapan aku bisa berkembang secara mandiri hingga tidak bergantung dengan teman lainnya.

Hal tersebut selalu terpikir dan memang membuat aku bisa lebih merefleksikan diri. Awal kerap ada rasa keraguan saat berkomunikasi dengan teman-teman jenjang lainnya. Sudah lama tak jumpa membuat aku sedikit canggung untuk bisa berkomunikasi dengan mereka. Namun hal tersebut bukan menjadi masalah yang cukup besar, aku sendiri harus melawan rasa cemas dan keraguan tersebut ketika berkegiatan dengan mereka semua. Terkadang pula kami sibuk dengan peran kelompok masing-masing sehingga pertemuan seluruh anggota KPB jarang sekali dilakukan.

Aku merasa lebih dekat dan lebih tenang ketika berkegiatan dengan teman-teman kelasku. Aku mengenal mereka sejak kelas 7, aku bisa lebih tenang dan tidak ada rasa cemas yang berlebih ketika berkomunikasi dengan mereka. Tingkat setia kawan masing-masing anggota bisa teruji dengan adanya proyek kelompok ini. Tidaklah mudah untuk menjalankan sebuah proyek bersama. Membutuhkan upaya yang lebih besar agar proyek kelompok ini bisa berjalan dengan baik.

Ada teman yang mudah untuk bersosialisasi dengan orang luar ada juga yang sulit. Begitulah kelompok kami, namun terlepas dari semua hal itu banyak sisi positif yang bisa kita ambil dari pengerjaan proyek kelompok ini. Tidak terasa waktu terus berjalan, hingga saat ini kami sudah duduk di bangku kelas 11. Dahulu kami terbilang sangat '*maceuh*', tidak tahu tempat kapan bisa bercanda dan kapan untuk fokus saat melakukan kegiatan kelas.

Namun ternyata banyak sekali perubahan yang cukup signifikan dari kami. Kami bisa berperilaku lebih dewasa saat kegiatan berlangsung, jarang sekali kami bercanda berlebihan, kami pun bisa mengikuti berbagai kegiatan *online* dan *offline* dengan optimal. Melihat dinamika kelompok saat pengerjaan proyek inovasi kertas di kelas 11 ini cukup baik. Kami bisa mengatur dan membagi peran masing-masing anggota agar keberjalanan proyek ini lebih baik. *Trial dan eror* kami lakukan agar memberikan hasil produk yang kami buat bisa maksimal, memang membutuhkan waktu lebih lama. Namun hal tersebut bisa terlihat jelas perbedaannya ketika kami melakukan proses pembuatan cetak kertas yang pertama berjalannya proyek kertas dengan pembuatan kertas yang sekarang. Cukup banyak sekali perkembangan khususnya di produksi kertas ini.

Sage to Gobak Sodor

Oleh Bryan Heinz

Semester dua selama Kelas 10. Kami banyak sekali melakukan *trial and error* di proyek kertas. Aku ingat dimana hari pertama kali kami mencetak kertas di dekat *theatre* Smipa. Pada saat itu di tengah siang hari itu aku tidak memikirkan mengenai takaran kertas, air atau bahkan bagaimana ketebalan



kertasnya. Sehingga pada akhirnya kertas cetakan pertama itu warnanya keruh kuning, dan sangat tebal seperti karton. Lalu pada saat kertasnya disobek kertasnya masih memiliki serat-serat yang sangat besar seperti kertas bubur yang tidak halus, hal tersebut terjadi karena pertama kali kita mencetak kertas bubur kertasnya tidak kami haluskan menggunakan blender. Namun seiring berjalannya waktu kami belajar dari kesalahan kami

sehingga akhirnya kami bisa bikin kertas secara konsisten.

Menurutku proyek ini menjadi proyek favorit semua anggota kelompok, karena awalnya dari *trial and error* dan banyak eksplorasi sendiri, banyak cara yang kita coba banyak hal yang gagal juga, namun pada akhirnya kita semua berhasil menemukan formula yang cukup baik. Pada awalnya semua anak diberikan kesempatan untuk belajar mencetak kertas namun hanya beberapa saja yang benar-benar



bisa mencetak dengan baik. Dalam proyek ini kami banyak belajar dengan menggunakan metode *trial and error*, mencoba eksplorasi dan setelah eksplorasi kami belajar dari kegagalan sebelumnya. Di proyek kali ini juga kami jauh lebih kreatif dan lebih berani untuk mencoba coba hal baru dibandingkan di proyek sebelumnya.

Setelah kami berhasil menemukan cara dan takaran yang tepat untuk membuat kertas daur ulang. Pada saat di K11 kami dibagi menjadi 2 kelompok, ada yang mengurus Nyenack ada juga yang mengurus



proyek kertas, aku dan Bintang memutuskan untuk melanjutkan kertas saja, namun di Kelas 11 semester 1 ini aku kurang produktif, karena persediaan kertas yang terbatas dan cuaca yang tidak mendukung. Pada saat itu kami menggunakan metode pengeringan di atas cetakan, Jadi kertas yang sudah kami cetak tidak kami pindahkan ke media lain tapi kita keringkan saja di cetakan tersebut. Memang hasilnya menjadi lebih bagus lebih lurus dibandingkan kertas yang dipindahkan ke media lain contohnya tripleks. Namun metode ini sangat membuang waktu karena metode ini sehari kami hanya dapat membuat 2 kertas saja. Selain itu metode ini juga sangat berbahaya karena kami menggunakan *cutter* sebagai alat untuk melepaskan kertas yang sudah kering dari cetakannya, tapi pada saat semester 1 ini aku sudah bisa melepaskan kertas dari cetakan menggunakan *cutter* tanpa merusak jaring-jaring dari cetakan ini.

Pada saat semester 1 ini aku sendiri jarang membuat kertas, dan tidak setiap hari aku bikin kertas. Komunikasiku dengan Bintang juga kurang banyak, padahal kita hanya perlu komunikasi berdua saja mengenai proyek ini. Belajar untuk menjadi konsisten dalam satu hal cukup sulit apalagi kadang suka terabaikan sehingga akhirnya lupa. Meskipun kami kurang banyak komunikasi kami semua bekerja dengan baik, kadang inisiatif keluar dari aku, dan kadang juga dari Bintang. Salah satu hal yang kurang dari proyek ini adalah komunikasi. Akibat kurangnya komunikasi kami jadi banyak menunda banyak hal, selama semester 1 ini aku jarang nge-*check* kalender, sehingga kami sendiri suka lupa dengan apa saja yang harus kami lakukan. Kadang ada tugas yang harus dilakukan tapi karena ditunda dan tidak dicatat maupun dimasukkan ke Google Calendar akhirnya kami lupa dan melewatkannya.

Lingkungan Sehari-hariku

Oleh Samuel Bintang

Kegiatan berkelompok bersama KPB tidaklah selalu lancar, mulus dan bebas dari kendala, permasalahan selalu menunggu di setiap sisi proses. Kadangkala hambatan muncul saat berkegiatan



kelompok, dengan rintangan dan tantangan, mau secara teknis atau secara langsung. Komunikasi, adalah sebuah aspek penting yang perlu dimiliki saat berkegiatan kelompok. Tanpa keahlian ini, tidak satu pun ide tersampaikan atau terlaksanakan. Sulitnya menjalankan komunikasi di KPB diakibatkan oleh beberapa faktor internal atau eksternal.

Secara internal, masalah yang dimunculkan dari diri sendiri, berarti langsung muncul dari benak pikiran, dibebani lagi dengan emosi, sehingga menjadi sebuah hambatan yang sulit dilepas atau dituntaskan. Isu ini menempel di pikiran, jika tidak diperbaiki, maka pikiran akan mulai berpikir bahwa hal yang dilakukannya itu “benar”, menjadikannya mempunyai perspektif berbeda dan negatif.

Masalah internal berbentuk dalam beberapa contoh seperti, keras kepala, tidak mau berteman karena alasan emosional atau permusuhan, malu-malu dan rasa bosan. Hal-hal tersebut muncul di siapa saja, munculnya bisa dadakan pula. Mau di kelas 12, 11 atau 10 sendiri, sehingga menahan jalan kerja proyek. Saya pernah mengalami permasalahan secara internal, tetapi dipengaruhi juga dengan masalah eksternal seperti distraksi kerja. Distraksi muncul biasanya karena tidak bisa menahan, mengontrol atau fokus, sehingga menyebabkan diri untuk terdistraksi dengan kegiatan atau objek lain. Salah satu contohnya,

saat diminta untuk mengerjakan tugas, saya malah melakukan kegiatan lain seperti mengobrol atau menggunakan gawai untuk media sosial. Permasalahan ini dapat dituntaskan, secara bertahap, contohnya melatih fokus dan menjauhkan objek distraksi. Awal-awal saya memperbaiki masalah ini, saya mencoba untuk menjauhkan objek distraksi. Untuk konteks saat



kegiatan kelompok, distraksi diajak ngobrol oleh teman, sehingga mungkin saya menjauhkan diri atau mencoba mengingatkan teman. Mengobrol adalah kegiatan yang biasa kita lakukan, tetapi

masalahnya adalah lokasi dan konteks kegiatan saat kita mengobrol. saat salah lokasi, kita bisa tidak fokus dan hilang konteks pembahasan, sehingga bingung saat mau memulai topiknya, sehingga muncul miskomunikasi, salah tangkap dan salah paham informasi.

Kembali lagi ke konteks kerja kelompok, dilanjut dengan permasalahan eksternal, masalah eksternal biasanya muncul dari luar diri sendiri, bisa dari ketidakhadirannya teman kerja, bisa juga sebuah kejadian yang menghambat proses proyek. Contoh kasusnya, gangguan sinyal saat "Google meet", masalah ini sudah masuk konteks isu eksternal. Masalah eksternal kadang kala bisa muncul tiba-tiba tanpa sebuah peringatan, demikian karena muncul secara tiba-tiba sebisa mungkin harus melatih kecepatan berpikir kita, memulai dengan lebih waspada dengan lingkungan sendiri. Saat sudah menganalisis situasi, kita dapat memperkirakan permasalahan yang mungkin terjadi, dengan ini kita bisa mempersiapkan solusinya, sehingga ada rencana cadangan untuk menuntaskan permasalahannya. Untuk permasalahan ketidakhadirannya rekan kerja, ketidakhadiran bisa dituntaskan dengan media *online*. Media *online* hanya dapat digunakan dalam beberapa konteks situasi tertentu, sehingga tidak selalu terapkan buat semua masalah, karena itu kita harus mencoba menanyakan situasi teman yang tidak hadir, mencoba mencari solusi dan memikirkan akalanya secara bersama. Jika permasalahannya kritis, seperti ada teman yang tidak bisa hadir karena kondisi kesehatan, maka harus ditunggu atau dilihat konteks kondisi kesehatannya.

Pentas Seni Sunda

Oleh Haegen Quinston

Salah satu kegiatan kerja kelompok yang bisa kuingat adalah mengenai pembuatan pentas seni saat masih K10. Mengapa aku bisa ingat hal tersebut? Karena dalam proyek itu, diriku dan kelompok banyak berkembang, secara cukup signifikan.

Cerita dimulai dari pembuatan proposal. Kakak meminta kami untuk membuat suatu proyek kedua baru, yang bisa membuat kita sibuk dan tidak menganggur, selagi proyek berkecukupan sedang jeda. Berhubung tidak adanya Musik Sore saat itu (kondisi pandemi) maka aku melontarkan sebuah ide untuk membuat media penampilan, yaitu pentas seni bertema Sunda.

Awalnya, kegiatan ini terasa kurang menarik, bosan, dan kurang berjalan dari sisi pandangku. Tetapi seiring berjalannya waktu, proyek ini lebih mengalir, berimprovisasi, dan lebih sibuk. Ternyata kami sebagai K10 saat itu merasakan, perlu membuat penampilan sendiri untuk dimasukkan ke video *premiere*.



Dalam proses ini, aku bisa merasakan perkembangan secara kelompok maupun secara individu. Secara individu, aku bisa belajar bermain gitar secara lancar dan enak. Entah saat ini masih lancar atau belum, aku kurang peduli. Karena saat itu aku kebagian peran untuk memainkan 'manuk dadali' dengan alat musik yang aku pilih. Secara natural, aku memilih

untuk keluar zona nyaman dan menantang diri main gitar dan tidak hanya memainkan keyboard/piano andalanku saja. Kupikir, alangkah baiknya apabila ada suatu hal yang bisa kupelajari dan menjadi nilai + dari proyek ini, yaitu belajar main gitar dan mempraktekkannya.

Untuk teman-teman lain, thania punya peran sebagai penyanyi, Bintang sebagai penyanyi juga, aku dan Zacky sebagai pemain gitar, Bryan sebagai pemain kendang, dan Zocky sebagai pemain angklung. Proses belajar gitar ternyata cukup lama dan sulit, karena memang aku sendiri belum mengenal tekniknya. Namun, aku juga akhirnya bisa cukup ideal memainkan gitar dan siap untuk rekaman saat itu. Rekaman berjalan dengan lancar dan aku cukup puas dengan hasilnya. Dari sini, pembelajaran secara individu adalah, keluar dari zona nyaman dan melatih skill tambahan.

Skenario kedua dari kegiatan ini cukup unik. Setelah aku dan teman-teman sudah mengumpulkan video dari orang-orang yang mengirim penampilan mereka, akhirnya kita masuk ke tahap pengeditan. Aku sendiri baru pertama kali mendapatkan pengalaman mengedit video secara serius dan nyata. Akhirnya, aku mengunduh aplikasinya, mulai mengulik, dan coba mengedit sebisaku dulu.

Saat itu, prosesku mengedit cukup lama karena belum pengalaman. Setelah 1-2jam mengedit, aku perlu menunggu video tuntas di-*export*, dengan waktu sekitar 4-6 jam. Teman-temanku tidak memiliki peran apapun saat itu, hanya menunggu video yang kubuat beres. Kendalanya, setelah tahap tersebut, ternyata masih ada kekurangan-kekurangan kecil yang perlu diperbaiki di video. Jadi setelah diedit, aku perlu mengulang tahap *export* kembali dan menunggu beberapa jam sebelum beres.



Saat itu aku cukup kesal dengan diriku sendiri, karena merasa yang lain hanya bisa komentar saja, sementara aku bekerja mati-matian untuk menjadikan video. Kupikir, “bersyukur lah setidaknya udah aku kerjain sampai seperti ini”. Tapi mau gimana lagi, aku akhirnya harus kerjakan lagi. Setelah semuanya beres, aku lega dan akhirnya bisa menonton hasil video dengan puas, sambil mengunggahnya di platform yang sudah disetujui.

Sehabis nonton hasil video, kupikir sudah selesai semua pekerjaannya, diriku sudah merasa sangat lega. Hasil maksimal, baik, ditonton banyak orang, dan pekerjaan selesai. Ternyata, masih ada laporan akhir, yang cukup sibuk juga. *Mood swing* aku rasakan dari puncak tiba-tiba menuju bawah kembali. Untungnya, setelah laporan selesai, tidak ada jebakan atau pura pura selesai lagi, karena semua pekerjaan sudah beres secara nyata.

Pelajaran yang kuambil adalah mengenai daya juang diri. Baru pertama kalinya aku harus berjuang untuk sesuatu yang menjadi target. Meskipun ada beberapa kejadian yang membuatku kurang senang, untung aku bisa melewatinya.

Sudut Pandang

Ditulis oleh Zacky Hudaya

Pandemi Covid-19 telah membuat kehidupan kami berubah, banyak hal yang berubah dan bagaimanapun harus bisa beradaptasi dengan kebiasaan baru. Cara kita melakukan pembelajaran di sekolah, cara berkomunikasi dengan saudara, teman, dan orang lain. Bisa dikatakan, hubungan pertemanan pun menjadi lebih baik dan juga lebih buruk. Jarak yang memisahkan kami semua membuat komunikasi kita terkadang kurang baik. Komunikasi pun lantas terasa kurang dibanding saat melakukan aktivitas secara langsung. Sebelum adanya pandemi merajalela kami semua sering kali bermain dan selalu bertemu setiap harinya.



Tetapi kebiasaan ini menjadi kebiasaan yang sangat jarang terjadi kala pandemi. Di mana kami asyik untuk berkumpul, mengobrol, dan bercanda tawa di teras lorong sekolah. Ada yang bermain basket di halaman sekolah, ada yang asyik menggambar, ada yang sibuk menghabiskan makanan karena lapar. Sangat begitu menyenangkan rasanya sebelum pandemi merajalela. Namun dengan adanya pandemi, kami semua mesti melakukan pembelajaran secara online. Jadi, apakah pandemi ini cukup merusak pertemanan kita? Bisa iya dan tidak, bagaimana cara kita menyikapi komunikasi dengan teman-teman walau secara *online* saja.

Jika komunikasi kurang bahkan tidak pernah berkomunikasi sama sekali mungkin pertemanan cukup di situ saja. Namun jika kita menyikapi hal tersebut dengan hal yang lebih bermanfaat seperti bermain game online bersama atau melakukan komunikasi secara *offline* dengan *video call* atau chatting *Whatsapp*. Banyak berbagai cara agar komunikasi pertemanan tetap baik salah satunya dengan hal yang aku sebut sebelumnya. Selama pandemi, semua orang mengurangi interaksi sosial mereka dan lebih fokus pada teman terdekat saja. Pandemi membuat kami semua harus melakukan kegiatan sekolah secara *online*, tergantung daerah mana yang mempunyai kenaikan angka terpapar cukup banyak.

Tak jarang kami melakukan kegiatan secara *offline*. Jika kegiatan *offline* pun durasi kegiatan cukup singkat dan dalam seminggu hanya sekali pertemuan saja jika dilakukan di sekolah. Berbagai proyek kelompok kami jalani bersama, banyak pembelajaran baru yang aku dapat, susahnyanya untuk berkomunikasi, susahnyanya untuk tetap bisa percaya diri khususnya pada saat presentasi aku rasakan semua. Mungkin karena faktor pandemi dan hampir tidak pernah berinteraksi dengan orang-orang luar. Aku merasa gugup ketika sedang mempresentasikan sebuah materi apalagi saat audiens bertanya, bahkan pernah sekalipun aku dan teman-teman tidak menjawab dan tidak mengerti apa yang audiens tersebut bertanya.

Namun seiring berjalannya waktu kami pun cukup lebih baik dibanding presentasi pertama kali di K10. Terkadang ada rasa malu dan kecewa terhadap diri sendiri karena tidak bisa memberikan yang terbaik untuk kelompok. Konsistensi dan melakukan kegiatan sesuai *timeline* harus lebih diperhatikan. Beberapa kali kami melakukan aktifitas kelompok tidak sesuai *timeline*, antara progres proyek sedikit lambat sehingga aktivitas tidak sesuai dengan *timeline*. Namun aku menyadari bahwa ini adalah rangkaian sebuah proses agar kami bisa lebih baik lagi.

Harapan kedepannya semoga kami bisa lebih baik komunikasi satu dengan yang lain. Komunikasi saat kami melakukan kegiatan *online* maupun *offline* dan saat kami melakukan kinerja kelompok. Harapan aku terhadap kelompok adalah semakin peka terhadap satu dengan yang lain. Berkomunikasi adalah hal yang paling penting dalam melakukan proyek kelompok. Lantas jika komunikasi kurang maka proyek pun tidak berjalan dengan lancar. Terjadinya kesalahpahaman menjadi salah satu bentuk masalah ketika kami kurang banyak berkomunikasi saat proyek berlangsung.

Beradaptasi Lagi untuk Saling Mengenal

Oleh Nathania Zahran

Sudah hampir 2 tahun aku bersama teman-teman ku di KPB. Sebenarnya kami telah bersama dari SMP, jadi kalau dihitung sudah kurang lebih 5 tahun. Walaupun sudah lama bersama, tapi tiap bertemu rasanya seperti harus beradaptasi lagi. Saat masih SMP dan sekarang sudah masuk ke KPB, tiap kepribadian teman-teman berubah dan berbeda. Setiap hari aku harus beradaptasi, karena setiap teman-teman ku mempunyai kepribadian yang berbeda.



Adaptasi yang paling terasa besar, pada saat mulai masuk sekolah dari libur panjang. Entah itu libur akhir semester atau libur kenaikan kelas. Setiap kali kembali masuk sekolah setelah libur panjang, rasanya tiap orang ada perubahan. Jadinya aku dan teman-teman lain harus beradaptasi lagi. Beradaptasi ini tidak semudah aku mengucapkannya. Awalnya aku tidak menganggap kalau aku harus adaptasi dengan teman-teman, karena aku pikir kami telah bersama sudah sangat lama dan otomatis sudah saling mengenal. Tapi ternyata tidak, aku harus bisa membiasakan diriku lagi dengan kepribadian setiap teman yang berbeda, dan pastinya berubah.

Untungnya aku sadar kalau aku harus adaptasi lagi. Kalau tidak, mungkin aku malah akan terjebak dengan kebiasaan masa lalu, yang belum tentu masih bisa kulakukan sampai sekarang. Namun aku menyadari itu cukup terlambat. Aku menyadarinya saat di kelas 11 semester 1. Cukup telat bukan.

Saat baru menyadarinya, aku malah kaget sendiri. Saat itu kelompokku memang sedang bermasalah, dan aku pun tentu saja harus mencari kemudian menemukan solusi yang terbaik untuk kelompok, bahkan untuk diriku sendiri. Pencarian solusi ini, aku dibantu oleh kakak dan orangtuaku. Awalnya aku merefleksikan kenapa bisa ada masalah itu, padahal saat di SMP kami bisa saling klop satu sama lain. Kemudian aku mencari solusinya untuk diriku sendiri, dan ternyata aku harus bisa beradaptasi tiap harinya. Tidak hanya saat awal masuk sekolah, tapi setiap bertemu teman-teman. Lalu aku harus lebih mengenal kepribadian teman-teman ku yang baru. Mungkin hal itu disebabkan saat SMP aku lebih dekat ke beberapa teman saja, dan lebih dekat ke teman perempuan. Jadi untuk teman yang lainnya hanya sekedar tahu, kenal namun tidak dalam. Untungnya untuk beradaptasi dengan sekolah

dan teman baru akhirnya telah ku lakukan langsung di awal masuk kelas 10. Jadi tugas untuk adaptasi di tempat baru ku tidak menumpuk.

Saat proses awal adaptasi tidak mudah, aku harus bisa tahu kepribadian teman-teman anggota kelompok ku terlebih dahulu. Namun pada saat itu sedang pandemi Covid-19, jadi waktu kami untuk bersama tidak ada. Hanya pada saat daring membahas kegiatan tugas sekolah, setelah itu kami tidak bisa mengobrol seperti di waktu istirahat, atau bercanda saat kelas. Yang biasanya kalau sekolah tatap muka bisa mengobrol bebas, saat pembelajaran daring malah hanya membahas tugas sekolah saja. Jadi proses adaptasi ku terhambat, dan menyulitkan.

Untungnya pada saat itu kakak membantu proses saling mengenal satu sama lain ini. Dari tes dan diskusi kepribadian, seperti introvert, ambivert, dan extrovert. Kemudian mengobrol atau refleksi kelompok, dan refleksi menilai para teman-teman. Untuk ku proses ini sangat membantu, karena jadi lebih tahu harus seperti apa aku terhadap teman-teman, dan karena teman-teman kepribadiannya berbeda jadi aku harus bisa membedakan perlakuanku ke tiap teman-teman, aku jadi lebih mengenal teman-teman, dan aku harap kelompokku dapat bersama, dan saling klop akhirnya.

Season 2 Kelas 11

Oleh Bryan Heinz

Di Semester kedua ini kami lebih banyak menggunakan Google Calendar sebagai alat untuk koordinasi kami. Oleh karena itu setiap anggota kelompok Gobak Sodor lebih diharuskan mengecek kalender di setiap pagi hari. Dalam semester ini tidak banyak perubahan. Kami masih tetap melakukan koordinasi pagi di setiap pagi (kecuali di hari di mana kita kegiatan *offline*) waktu hening juga masih kita lakukan secara rutin dan secara konsisten setiap harinya maupun kelas *online* atau *offline*.

Di semester kali ini proyek kelas kami banyak berbeda, meskipun masih dalam satu tema yang sama dengan semester sebelum-sebelumnya, yaitu kertas daur ulang. Menurutku kertas daur ulang ini sendiri sudah menjadi *signature* milik kelas kami. Kelompok lain pasti memiliki *signature*-nya masing-masing seperti contohnya K12 yang *signature*-nya adalah Sinau, dan K10 yang *signature*-nya adalah proyek sabun organiknya. Kelompok Godor dalam semester ini menginovasi lagi proyek yang sebelumnya sudah dijalankan, dengan adanya inovasi ini kami semua berharap bahwa proyek kali ini akan lebih lancar dibanding sebelum sebelumnya.

Proyek kali ini kami membuat kalender dan notes yang dimana terbuat dari kertas daur ulang yang telah kami buat selama ini, namun kali ini *quality control* lebih diperketat lagi. Dan selama proyek ini aku berperan sebagai ketua kelompok. Bintang sebagai *designer* dan bertugas untuk nge-*print* itu kalender dan notes. Sedangkan Haegen bertugas sebagai tim produksi dan bendahara proyek, Thania berperan sebagai tim produksi, sekaligus admin yang dimana tugasnya memproduksi



kertas, membuat kalender dan notes, dan menjadi *admin Instagram* kami. Begitu pula dengan Zacky yang memiliki tugas yang hampir sama dengan Thania. Aku juga tidak hanya berperan sebagai ketua yang harus mengkoordinasi dan mengingatkan teman-teman, aku juga membuat *design* untuk kalender.

Koordinasi kelompok masih kurang berjalan kurang baik menurutku terutama dalam sudut pandangku. Oleh karena itu pada saat aku berhalangan hadir ke sekolah untuk mengikuti kegiatan sekolah secara *offline*, masih ada perubahan yang tidak didiskusikan maupun dikabarkan ke aku terlebih dahulu, begitu pula dari teman-temannya yang dimana tidak ada *update* apa pun yang

diceritakan. Hal ini cukup krusial karena dengan tidak adanya update akupun tidak tahu apa saja yang berubah dari rencana awal.

Tetapi disini lain aku juga sudah bangga dengan kelompokku karena setelah sekian lama kita berusaha untuk mengumpulkan dana untuk *live in* kita banyak gagalnya dibandingkan berhasilnya, seperti misalnya *garage sale* pada semester lalu yang dimana promosinya kurang banyak dan kurang di *push*. Berbeda dengan proyek kali ini yang di mana hampir setiap hari kami promosikan entah itu di Instagram Story, Posting Ririungan, hingga Instagram pribadi masing-masing anggota kelompok. Dari proyek ini aku sendiri banyak belajar hal baru seperti contohnya bagaimana rasanya sulitnya jualan dari nol, lalu menjadi ketua yang lebih baik lagi. Meskipun kita sudah mendapatkan dana yang

cukup banyak namun itu tidak cukup, perencanaan untuk *workshop* juga sudah banyak dan sudah cukup detail, inisiatif dari masing-masing individunya juga.

Namun kadang kelompok ini sangat optimal, mulai dari koordinasinya pada pagi hari, kadang kita sudah bisa diskusi dengan baik, semua orang aktif pada saat diskusi,

semua orang lebih berinisiatif pada saat diskusi. Terutama pada saat kita ngobrol-ngobrol mengenai rencana *live in*. Semua melakukan riset, semua berpendapat, semuanya ngobrol.



Cerita Hari Jumat

Oleh Zacky Hudaya



Hari ini adalah hari yang cukup kami tunggu-tunggu. Pada hari ini adalah hari di mana workshop kertas dilaksanakan. Walau jumlah peserta yang sedikit namun kami cukup antusias dalam mempersiapkan segala hal seperti persiapan logistik. Kami membantu untuk mempersiapkan speaker, berapa kontainer yang berisikan air, kit cekatakan, hingga meja dan kursi. Hari ini kami

mempersiapkan segala hal dengan baik.

Kami berkumpul di area Balado sekitar jam setengah 10, kami sibuk untuk mempersiapkan adonan kertas dan menyiapkan perlengkapan lainnya. Beberapa teman kami masih menggunakan kaos biasa dengan alasan takut kemeja lecek dan kotor sebelum acara *workshop* mulai. Pagi itu kami sibuk dengan mempersiapkan banyak hal sembari mendengarkan lagu indie Indonesia yang membuat kami lebih semangat dalam menjalankan tugas. Rasa gugup belum terasa karena masih sibuk dan fokus untuk mempersiapkan semua hal. Syukur cuaca pada hari ini cukup baik, tidak terlalu mendung, tidak terlalu panas juga.

Mungkin ini doa dari Mba Rara agar acara *Workshop* pada kali ini berjalan dengan lancar. Fisik kami pada hari itu benar-benar dicoba, namun tidak ada kata lelah yang kami ucapkan pada hari itu. Ada pula teman yang asik makan karena lapar sembari membereskan beberapa kertas bekas yang nanti akan diolah menjadi sebuah adonan kertas. Pada jam setengah 12 rangkaian persiapan *workshop* selesai, kami pun lanjut untuk beristirahat. Sambil beristirahat kami mencoba untuk mencari judul lagu yang enak.

Kami pun menyanyi bersama menggunakan mic diiringi suara lagu dari 2 speaker besar samping kami, lantas suara kami terdengar hingga are parkir sekolah. Salah satu anggota kami akhirnya mengingatkan untuk mengecilkan suara pada *speaker* agar tidak mengganggu teman-teman yang sedang melakukan pembelajaran.

Setelah makan siang kami pun bersiap untuk melakukan *workshop*. Beberapa anggota mempersiapkan pakaian kemeja, cuci muka, membereskan beberapa barang bekas adonan yang



sudah tidak terpakai. Satu per satu peserta mulai berdatangan. Kami mencoba agar tetap tenang dan mencoba untuk berpikir lebih positif, bagaimana pun caranya agar jalannya *workshop* bisa baik dan tidak terlihat garing karena satu peserta saja yang ikut. Syukur komunikasi kelas 10 sangat baik. Hal tak terduga bahwa mereka semua sangat komunikatif saat jalannya *workshop* berlangsung.

Sebagai panitia kami siap untuk membantu jika ada peserta yang melontarkan pertanyaan atau merasa kesulitan dalam pembuatan kertas ini. Cuaca terkadang tidak stabil, lantas bagian belakang seperti leher pun menjadi makanan sehari-hari. Belang pada leher bagian belakang adalah efek dari pada saat demonstrasi saat *workshop* berlangsung. Kami pun cukup bahagia karena para peserta cukup antusias dalam mengikuti *workshop* ini, peserta pun kerap untuk berbagi cerita terkait *workshop* kertas, ekspektasi pada saat melihat demonstrasi pembuatan kertas cukup sederhana dan memang semua orang bisa melakukannya.

Namun saat terjun ke lapangan sangat sulit. Ada pula peserta yang cukup kewalahan karena pembuatan kertas sering kali gagal. Para peserta heran melihat panitia yang begitu cepat dan sempurna pada saat pembuatan kertas berlangsung. Tepat pada jam 3 sore, kami mengakhiri dengan berbincang bersama dan membagikan beberapa kuis berhadiah. Para peserta pun ikut senang dengan ide yang kami buat, tidak lupa untuk sesi dokumentasi foto bersama. Menjadi cerita yang seru mendapatkan foto bersama semasa *workshop* kertas di sekolah.

PETUALANGAN

½ Badminton ½ Malas

Oleh Haegen Quinston

Kali ini, aku akan menceritakan pengalamanku saat melakukan olahraga dengan teman-teman KPB lainnya. Pada suatu hari Kamis di tahun 2021, aku melakukan sebuah kegiatan olahraga dengan teman-teman (badminton) di lokasi dekat sekolah. Kegiatan tersebut direncanakan secara dadakan pada hari Rabu sebelumnya. Seingatku, kita semua berangkat ke Smipa di pagi hari jam 08.00. Setelah itu, K10 dan K11 bersama, berjalan ke Gor Nirwana. Gor Nirwana adalah nama dari sebuah lapangan badminton yang terletak dekat Semi Palar, dan sering digunakan untuk bermain badminton saat kegiatan olahraga.



Kegiatan olahraga yang kami lakukan saat ini cukup menarik, yaitu main badminton 2 vs 2. Saat itu, keadaannya cukup asyik, banyak orang mengobrol, dan lapangan cukup ramai. Hal yang menarik buatku adalah latar belakang kenapa aku bisa berada di kondisi sana. Sebelumnya, aku sendiri masih setengah-setengah secara niat hati untuk olahraga hari itu.

Sebenarnya ada perasaan senang bisa bertemu dengan teman-teman lain, tapi aku juga cukup malas karena kegiatannya lama, merepotkan, bahkan suasananya tidak nyaman (untuk berolahraga). Di hari sebelumnya aku akhirnya memilih untuk ikut kegiatan olahraga dan benar berkomitmen di olahraga, tanpa keraguan untuk pergi.

Jujur, sebagian sesi olahraganya membosankan karena aku hanya bisa menonton teman-teman lain yang berolahraga. Belasan menit menunggu dan dinantikan, hingga akhirnya aku mendapatkan kesempatan melawan teman lain. Aku tidak tahu apakah kalah atau menang di pertandingan tersebut, tetapi poin penting yang aku dapatkan adalah mengenai latihan.

Sudah beberapa bulan lamanya sejak aku terakhir bermain badminton. Cara dan kelancaran tanganku pada raket sudah berbeda. Karena itu aku jadi bermain badminton sambil pemanasan dan latihan kembali gerakan-gerakan lama yang dulu pernah kulakukan. *Backhand*, *lob*, *serving*, gerakan kaki, dan sampai *drop shot* juga aku coba terapkan.

Hal yang cukup mengagetkanku terjadi, ketika teman-teman semua melepas masker saat bermain badminton. Menurutku itu adalah hal besar karena bisa berkaitan dengan prinsip. Selama ini, aku jarang dan tidak pernah membuka masker ketika sedang bersama orang lain, menjaga protokol. Kebetulan aja, karena kali ini kegiatannya berolahraga maka tidak memakai masker itu ditolerir.

Aku sendiri merasakan, saat melakukan olahraga aktif dengan masker, itu akan sangat berat dan tidak enak saat bernapas. Kesimpulannya yang aku tangkap dari kejadian dalam diriku itu, adalah hal-hal yang terjadi sekitar kita, semuanya memiliki sebuah alasan. Meskipun awalnya aku kaget karena tidak memakai masker, namun akhirnya aku juga mengerti dan melepas masker juga (daripada engap).

Lebih menariknya lagi, ternyata ada berapa teman-teman dari K12 yang ikut berolahraga, hanya saja tidak dari awal. Sempat juga aku dan Zacky menantang Bimo 2 lawan 1. Karena pertimbangan bahwa aku kurang jago dalam badminton (inkonsisten), dan Zacky juga cukup baik namun bukan paling baik. Saat melawan Bimo, ternyata kami kalah dengan cukup telak . Aku cukup terkejut dengan hasilnya, karena ekspektasinya adalah kemenangan.

Sehabis selesai kegiatan, ternyata situasi di luar tidak baik, ada hujan deras yang membatasi diriku, teman-teman, dan perjalanan berjalan kaki pulang ke sekolah. Karena itu, kami bisa ngobrol lebih lama, setelah hujan reda, akhirnya kami balik. Saat pulang balik ke rumah, aku sendiri menyadari, tidak menyesal ikut kegiatan badminton. Bahkan kalau ada kalanya ketika bosan, namun tetap ada petualangan dan kejadian seru dibalikinya.

Transisi Tengah Pandemi

Oleh Samuel Bintang

Semasuk KPB, saya perkirakan akan terpenuhi dengan aktivitas yang selalu meliputi eksplorasi dan berpetualang, kegiatan diluar rumah dan lingkungan sekolah Semi Palar sendiri, dari kegiatan bersama komunitas luar, melakukan kolaborasi dan proyek yang mempunyai jalur “timeline” yang berdurasi panjang. Sayangnya petualangan saya di KPB tidak dapat dilakukan secara metode lama yang dilakukan oleh beberapa generasi angkatan KPB sebelumnya. Alasannya sendiri dikarenakan oleh adanya pandemi Covid-19 dan munculnya varian barunya “Omicron”. Meski kondisi seperti ini, kegiatan petualangan selama di KPB tentunya masih terjadi, tetapi frekuensinya saja yang menurun dan seringkali tidak stabil. Kegiatan petualangan ini pernah dilakukan diluar lingkungan KPB, contohnya seperti kegiatan di sekolah. Tepat di “Basecamp” KPB, K11 lebih banyak menghabiskan waktunya di sekolah untuk mencoba berkumpul dan melakukan sesi produksi adonan kertas daur ulang.

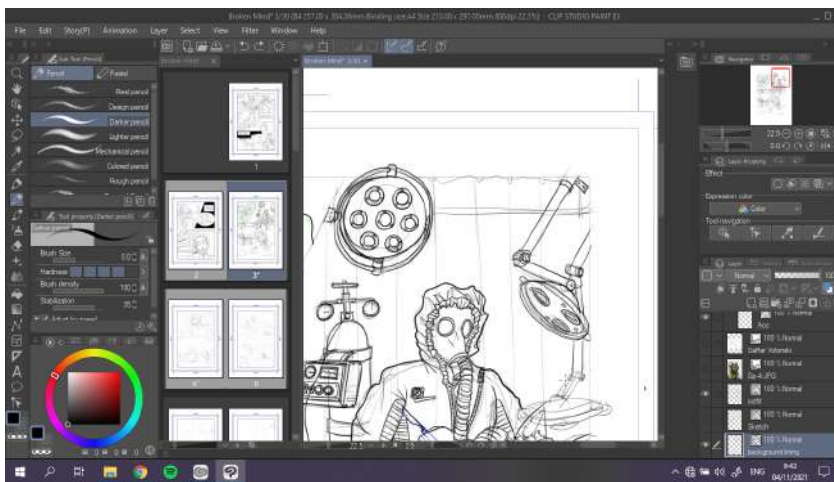
Kegiatan di semester 1 pada tahun 2021, masih terpusat dalam proyek mandiri, berbeda dengan proyek lainnya, proyek saya lebih banyak dilakukan di rumah, ketimbang teman-teman saya, dan pengalaman petualangannya berbeda. Proses berkegiatan di proyek ini hanya berdasarkan pengalaman saya belajar, untuk mengenal terkait komik, saya belajar untuk mengenal unsur-unsurnya, mempelajari isinya, untuk merealisasikannya saya menggunakan keahlian menggambar digital yang kumiliki. Proses proyek mandiri secara detail berlangsung dari bulan Agustus sampai November tahun 2021, awal-awal sebelum memulai proyek ini saya diberikan waktu beberapa minggu untuk mencoba mengenali proyek mandirinya, mencoba untuk riset dan “brainstorming” untuk segala ide dan unsur yang akan ada di proyek ini.

Pada proses awal proyek mandiri, saya diberikan waktu untuk memikirkan dan memastikan apakah proyek yang dipilih sudah tepat, waktu yang diberikan untuk fase ini hanya untuk di bulan Agustus ini. Berbeda dengan teman-teman saya yang lain, saya sudah terpikirkan untuk ide proyek mandirinya, membuat sebuah komik digital yang mempunyai cerita yang bertema “Science Fiction” (Sains Fiksi), ide ini sudah saya pikirkan tepat sebelum memasuki jenjang kelas 11 sendiri, tepat pada akhir-akhir semester 2 di KPB kelas 10 Sage dalam sebuah dokumen “google docs”. Proses ini sebenarnya cukup naik dan turun, ada beberapa momen dimana saya mendapatkan hasil yang cukup memuaskan, sisanya proses-proses yang dipenuhi oleh penyesalan.

Satu bulan setelah Agustus, proses saya membuat komik mulai menjadi lebih “ramai”, sibuk dan bercabang. Setelah perumusan ide untuk proposal dan rancangan kegiatan proyek mandirinya, saya mulai diberikan waktu untuk mencoba mencari mentor saya, mentor yang memahami terkait topik komik digital, dan proses untuk membuat ceritanya. Setelah mengenal nomor kontak mentor, yang saya lakukan adalah berkomunikasi secara “online”. Mentor tersebut adalah Kak Sweta Kartika, seorang komikus profesional, cukup terkenal di Indonesia, dan beberapa karyanya dapat ditemukan di toko buku seperti “Gramedia”. Dengan mentor saya ini, saya menanyakan sebuah panduan, tepatnya cara proses untuk membuat komiknya, dengan begitu mentor memberikan sebuah “link” kompilasi video dari “channel youtube” yang dimilikinya. Satu kompilasi ini berisi panduan untuk

membuat komik, prosesnya saya detail dan bertahap, demikian sejak itu saya mulai mencoba menonton videonya satu persatu.

Proses pembuatan, ini adalah proses yang cukup naik dan turun. Dalam proses ini saya masih terus melanjutkan menonton video tahap pembuatan komiknya, selain itu saya mencoba untuk merangkum semua informasi dan detail yang disampaikan dari videonya. Tuntasnya proses ini saya mulai masuk tahap pembuatan halaman komiknya. Berawal dari menggambar halaman ke-1 komik digital, berhubungan dengan halaman komik, di saat ini saya mempunyai target untuk membuat sebuah komik dengan 30 halaman dan berwarna. Dalam proses mengejar target ini, saya mengalami banyak perubahan, sejak saya mulai mengerjakan halaman 1 dan 5 saya seringkali mengalami permasalahan dari sisi distraksi. Distraksi ini diakibatkan oleh gangguan dari gawai dan aktivitas yang tidak berhubungan dengan proyek ini. Permasalahan ini proses pengerjaan halaman 1-5 terhambat, proses pengerjaan hanya mencapai halaman 1 yang tuntas, halaman ke-2 masih setengah ditekankan, sisanya halaman 3-5 masih berbentuk sketsa saja, semua proses ini saya tampilkan di acara "W.I.P" ke-1 untuk proyek mandiri.



Di saat inilah mulai menyadari kekurangan saya, distraksi dan manajemen waktu yang tidak teratur, kedua permasalahan ini tetap terus muncul. Saya mencoba menuntaskannya secara perlahan dalam proses pembuatan halaman komiknya. Melihat target halaman komik, saya

berawal dari 30 halaman dan berwarna, tetapi turun menjadi 15 halaman dan tidak berwarna. Diakibatkan oleh karena kebiasaan saya untuk tidak membaca "timeline" proyek, demikian ide untuk mewarnai komiknya terlupakan. Mencapai di tengah proses pengerjaan komik, saya juga sempat mengikuti beberapa kegiatan singkat. Seperti kelas SKS komik, di proses ini saya mengajarkan teman-teman saya untuk membuat sebuah komik digital.

Mencapai proses-proses final pengerjaan proyek mandiri, saat itu saya sedang mengerjakan halaman 10-15 untuk komiknya. Saya sudah mencapai bulan November, seperti yang disebutkan sebelumnya, saya sempat terdistraksi dan mengalami permasalahan secara sisi manajemen waktu, demikian saya sempat mengalami keterlambatan proses pengerjaan halaman komiknya. Saat itu halaman 1-10 adalah halaman yang baru tuntas, dan sudah ditampilkan di pameran final proyek mandiri, sedangkan halaman 10-15 masih menyusul. Pada hari awal pameran, halaman 10-15 hanya ditampilkan dalam bentuk sketsa saja. Untuk hari final sesi pamerannya, saya mencoba menuntaskan halaman tersebut, untungnya saya dalam mengejar proses pengerjaan halaman yang belum tuntas. Dengan berusaha memaksa diri saya untuk konsisten, halaman-halaman tersebut lanjut dikerjakan, dimana di akhirnya halaman 10-15 bisa tertampilkan secara tuntas dan dilihat di acara pameran final.

Proses-proses petualangan final, saat mencapai akhir-akhir proyek mandiri, tugas terakhir saya untuk membuat sebuah laporan final kegiatan proyek mandiri. Proses ini bisa dibilang cukup santai dan

singkat, berlangsung dalam seminggu, dan tuntas pula di minggu tersebut. Itu hanyalah perkiraan saya, terjadi penghambatan di sisi tanda tangan dan verifikasi dokumen. Untuk menuntaskan laporan ini, saya harus mendapatkan respon dari mentor saya, saat diminta dan menunggu jawaban, memakan waktu selama 2 minggu, kemungkinan antara tidak dijawab atau hanya dilihat saja.

Secara kesimpulan, bagi saya sendiri petualangan tidak selalu harus berhubungan dengan aktivitas dimana harus memerlukan kegiatan keluar sekolah. Tetapi melainkan tahap yang dialami, berawal dari puncak sampai tahap paling terbawahnya, proses yang mau dirasa negatif maupun positif. Ini adalah petualangan bagi saya, utamanya setelah mendapatkan momen-momen seperti ini, saya sudah dapat belajar berbagai kesan dan pesan, contohnya sendiri terkait permasalahannya dalam mengatasi distraksi dan manajemen waktu.

Panen Wortel Di tengah Pandemi

Oleh Bryan Heinz

Salah satu hal yang menarik dan membedakan KPB dengan sekolah lainnya adalah petualangannya, namun semenjak *covid* aku di KPB kurang merasakan petualangan itu sendiri. Namun tidak 100% aku tidak mengalami petualangan juga. Salah satu petualangan yang cukup seru bagiku adalah pada saat di Gambung, pada saat itu aku berada di tim 1 yang dimana teman-temannya juga seru. Di Gambung kita tidak terlalu banyak melakukan riset di lapangan menurutku kita cukup banyak melakukan kegiatan rumah Pak



Vinan. Aku baru mulai mengalami petualangan sesungguhnya pada saat jalan-jalan bersama Bimo dan Zacky , yang dimana kita bertiga pergi jalan-jalan di sore hari di sore yang sangat berkabut, dengan penuh kepercayaan diri kami memutuskan untuk eksplorasi karena bosan tidak ada kegiatan lain yang bisa dilakukan.

Eksplorasi di sore hari menjelang malam adalah tindakan yang cukup nekat apa lagi kabut yang sangat tebal dan gelap. Selama diperjalanan kami banyak ngobrol mengenai kabut, karena jarang kita jalan dikelilingi kabut yang begitu tebal dan gelap. Hingga pada akhirnya kami jalan ke daerah yang sangat gelap. Pada saat itu tidak ada yang berani untuk melewati jalan tersebut karena gelap sekali, namun aku memberanikan diri untuk jalan duluan. Selama jalan juga kita gak lupa untuk bilang *punten* meskipun tidak ada siapa-siapa disana. Hingga pada akhirnya kami jalan ke jalan yang cukup sempit namun pada saat itu Zacky dan Bimo menyuruhku untuk berhenti sejenak dan jongkok. Mereka bilang bahwa mereka berdua mendengar ada suara binatang, namun aku tidak mendengar apa-apa menganggap bahwa itu hanya halusinasi saja. Hingga pada akhirnya kita memutuskan untuk pulang karena takut kenapa-kenapa. Pada awalnya mereka tidak cerita mengenai apa yang mereka dengan karena kita masih dalam perjalanan pulang. Pada saat sampai di lumbung akhirnya mereka cerita bahwa mereka mendengar suara babi atau suara binatang buas. Itu salah satu petualangan yang tidak akan pernah aku lupa dari KPB.



Salah satu petualangan lainnya adalah pada saat Camping acara babarengan KPB, Pada akhirnya kita bersatu lagi dalam acara Camping, petualangan sesungguhnya memang tidak begitu terasa pada saat Camping kali ini karena tidak ada hiking atau apa, dalam petualangan KPB kali ini paling berkesan pada saat kita berada di sungai dan main air di sungai. Salah satu hal yang seru adalah dimana pada saat itu aku Zacky, dan Bimo main air sampai benar benar tenggelam 1 badan karena airnya yang sangat dingin aku sempat menggigil, tidak lama setelah itu kami semua memutuskan untuk balik ke tenda karena sudah mulai sore dan mendung waktunya bagi kita untuk masak-masak untuk makan malam. Pada saat jalan ke tenda sendi-sendi tangan dan kaki ku terasa sangat kaku dan berat, pada saat itu menggerakkan tangan juga sangat berat sehingga aku hanya berusaha dan fokus sebisa mungkin buat tetap jalan tanpa istirahat, karena jalannya capek juga. Tangan dan kakiku sudah terasa sangat kaku karena kedinginan ditambah badan ku menggigil karena tidak membawa handuk. Setelah sampai di tenda kami mulai masak-masak dan akhirnya makan-makan bareng. Setelah makan ada beberapa teman yang langsung masuk tenda, ada juga yang masih ngobrol diluar. Pada saat itu aku langsung masuk tenda karena bosan namun akhirnya di tenda lebih membosankan lagi jadi aku memutuskan untuk menghangatkan badan di luar di dekat api unggun bersama dengan teman-teman lainnya sambil masak Pop mie.

Kopi Gambung

Oleh Haegen Quinston

Satu momen di Gambung yang cukup berkesan adalah ketika kami sekelompok pergi ke tempat pengolahan kopi, menaiki sebuah mobil bak. Secara garis besar, menurutku seluruh perjalanan, mulai dari pergi hingga pulang itu berkesan dan bisa diingat. Seluruh hasil pengamatan dan hasil yang didapat di sana sangat baik. Perjalanan yang kami lalui cukup lama dan jaraknya jauh, karena berada di ujung daerah Gambung lainnya.



Awalnya kami semua bepergian ke tempat tersebut menaiki sebuah mobil bak dimana semua teman-teman berdempetan di bagian belakang mobil. Karena aku duduk di bagian atas mesin, maka hawanya terasa panas. Selain itu, karena duduknya berdempetan, tiap kali ada tanjakan/turunan tertentu maka ada korban kejepit temannya. Namun obrolan yang kami (saya hanya diem diem bae mengamati) lakukan menurutku cukup seru, terutama topik obrolan yang bersifat gosip. Kebanyakan obrolannya bercanda, dengan adanya Kak Leo dan Kak Jere.

Aku sendiri merupakan *person* yang sifatnya antusias ketika mendengar orang-orang lain berbicara dan mengobrol sambil aku mengamati. Ketika aku yang aktif dan banyak berbicara, terkadang aku merasa suasananya jadi kurang enak atau *awkward* (bagi diriku sendiri). Terutama kalau soal berbicara di depan umum maupun berbicara secara panjang lebar, aku sendiri kurang percaya diri. Karena itu, aku sendiri ada keinginan untuk ikut mengobrol namun tidak tergerak untuk melakukannya.



Sesampainya di lokasi, aku akhirnya lega karena perjalanan yang kami lalui cukup jauh, dan akhirnya sampai. Kami langsung tiba di semacam teras, lalu mengobrol dan bertanya tanya tentang komoditas kopi di daerah tersebut. Sebelum mengobrol, aku sempat lihat beberapa mobil dan motor gede yang terparkir. Setelah berbincang-bincang mengenai kopi di Gambung, akhirnya kami semua turun ke bawah untuk melihat kondisi kebun kopi seperti apa.

Ternyata di bawah, aku baru tahu kalau pemilik juga mengurus dan ternak kambing, Menariknya, ada seekor kambing yang sangat besar dan memiliki tanduk yang gede, tetapi ia dikurung di dalam kandang. Setelah menonton dari jauh seorang peternak memberi makan kambing, akhirnya kami semua naik tangga kembali. Tangganya curam dan memiliki banyak anak tangga sehingga melelahkan (saat udah di atas).

Sebelum pulang, kami juga melihat-lihat proses pengolahan kopi di bagian atas, ada yang tahap penjemuran, dimasuki di karung, dan akhirnya dikirim produksinya, ke kafe di Bandung. Proses dan perbandingannya cukup unik, ada yang dijual *green bean*, ada yang mentah, bahkan ampas saja ada yang dikarungi. Tempat penjemurannya juga cukup besar dan memuat banyak volume kopi.



Di akhir hari kami semua pun pulang balik ke PPM. Perjalanan pulang cukup macet, ditambah hari sudah gelap. Setelah membeli susu murni, kami balik pulang, kebetulan hari itu sangat melelahkan. Hal yang menarik malam itu adalah kejadian di dekat lokasi tujuan, dimana beberapa dari kami turun dan berjalan kaki daripada naik mobil (karena jalannya jelek). Ada juga beberapa dari kami yang menyalakan cahaya HP sebagai lampu. Akhirnya kami sampai di lokasi, makan malam, minum susu murni, dan akhirnya tidur dengan cukup nyenyak.

Apa hal yang aku pelajari dari petualangan ini? Belajar tentang proses kopi dari awal hingga akhir, belajar untuk bertahan meskipun melelahkan, dan belajar untuk menangkap obrolan teman-teman lain. Langkah berikutnya, adalah belajar untuk ikut ngobrol dengan aktif dengan yang lainnya, secara spontan.

Petualangan Di Luar Ekspektasi

Oleh Nathania Zahran

Petualangan di KPB sangat asik, banyak lika-liku petualangan yang aku dapat, dari yang menyenangkan sampai yang membuatku sedih. Mulai dari kelas 10, petualanganku sebagai anak baru di KPB. Pada saat itu aku masih malu-malu, sebagai anak baru aku harus jaga kesan pertamaku. Sayangnya pada saat aku masuk ke kelas 10 sedang pandemi Covid-19, jadi kegiatan sekolah dilakukan secara daring. Padahal sebelumnya aku sudah membayangkan kegiatan ku di KPB, dari pergi ke sekolah, berkegiatan bersama teman-teman, berpetualang bersama, sampai pulang ke rumah kembali. Namun tidak ada yang bisa kulakukan untuk mengubah keadaan menjadi tidak pandemi lagi. Jadi aku tetap berpetualang walau tidak sesuai ekspektasi.

Saat aku berada di kelas 10, ada dua petualangan yang berkesan untukku, saat pergi ke Curug Mandala, dan pergi ke Gambung. Petualangan yang pertama saat pergi ke Curug Mandala. Petualangan ke Curug Mandala hanya menghabiskan waktu seharian. Pada saat itu aku masih malu-malu untuk mengobrol dengan angkatan lain. Jadi aku mengobrol dengan yang dulunya dekat dengan ku saja, seperti Tasha dan Karmel. Walaupun malu-malu aku tetap senang. Saat di curug pun aku lebih banyak menghabiskan waktuku bersama teman-teman seangkatanku, dan laki-laki angkatan lainnya. tentu saja saat di curug aku main air, siapa yang tidak senang untuk bermain air... Sepertinya tidak ada. Namun ada hal yang sedikit aku sesali, coba saja waktu itu aku bisa langsung berbaur dengan teman yang lainnya, jadi mungkin kegiatanku pada saat itu akan lebih mengasikan. Tapi tidak apa-apa karena petualangan setelah ini akhirnya aku bisa berbaur dan mengobrol dengan angkatan lain.



Lanjut lagi petualangan yang paling berkesan, menyenangkan, ingin diulang, tidak bisa terlupakan, adalah saat ke Gambung. Walaupun saat itu dibagi kelompok lagi menjadi dua dan kegiatan menghabiskan waktu seminggu, kesan kebersamaan dan asiknya tetap dapat. Untungnya aku berada di kelompok yang tepat, danaku bisa berbaur dengan yang lain. Kelompok ku beruntung juga bisa dapat hari yang cerah, tidak seperti kelompok satu lagi. Dari awal persiapan ke Gambung, aku sudah

berdoa semoga aku dan yang lainnya bisa bersenang-senang, berkegiatan, dan eksplorasi dengan lancar. Untungnya doa aku terkabul.

Kegiatan di Gambung berjalan dengan baik. Sesuai dengan doaku, aku dapat bersenang-senang, bereksplorasi, berkegiatan, dan berpetualang dengan lancar. Walaupun aku anak baru pada saat itu di KPB dan perempuan sendiri di angkatan ku, aku senang bisa tetap dapat teman dari angkatan lain, dan bisa saling ngobrol bersama. Kegiatan eksplorasi di Gambung, membuatku dapat banyak hal baru. Dari adaptasi di tempat yang baru, kemudian saat ke kebun kopi dan pabrik kopi, saat berkebun mengambil Waluh, berkegiatan Bersama anggota KPB lainnya, dan masih banyak lagi. Kegiatan di Gambung dari awal datang ke sana, sampai pulang kembali ke rumah sangat berkesan. Tiap harinya saat bangun dari tidur di Gambung, aku siap untuk berpetualang, dan bereksplorasi. Walau tetap saja ada capeknya, tapi rasa capek itu dapat terbalaskan dengan kegiatan yang dilakukan.

Banyak pengalaman berpetualang selama di kelas 10 yang berkesan. Rasanya pengalaman itu ingin aku ulang kembali. Walau pastinya tidak akan bisa, aku harap di petualanganku berikutnya, aku bisa dapat hal baru dan dapat berkesan.

Menyusuri Kota Bandung

Oleh Zacky Hudaya

Pandemi membuat kami semua susah untuk bertemu secara tatap muka. Kami semua harus melakukan seluruh kegiatan di rumah saja. Cerita sedikit mengenai awal pandemi, kami semua mendapatkan kabar bahwa kegiatan sekolah akan diliburkan selama 2 minggu. Terdengar sangat menyenangkan bukan, namun tidak selamanya menyenangkan. Adaptasi baru dengan melakukan seluruh kegiatan pembelajaran secara *online* rasanya cukup membosankan, terkadang aku pun merasa sangat stress. Susah untuk berkomunikasi dengan saudara bahkan teman-teman. Walaupun tetap bisa berkomunikasi namun hanya dengan lewat telepon atau *video call* saja. Hingga sekarang kami pun harus tetap patuh terhadap protokol kesehatan yang ada.

Syukur kenaikan angka terpapar di wilayah Bandung khususnya sudah mulai reda. Kami pun bisa melakukan kegiatan secara *offline* bersama teman-teman tidak lupa untuk tetap patuh terhadap protokol kesehatan yang ada seperti memakai masker jika sedang berkomunikasi secara langsung dengan teman-teman. Jika



pandemi Corona ini tidak ada mungkin kami semua sering melakukan petualang lebih banyak di KPB. Syukur aku dan teman-teman merasakannya, antusias teman-teman sangat terlihat. Kala itu aku dan teman-teman masih duduk di bangku kelas 10. Kami melakukan perjalanan sembari jalan santai keliling kota Bandung. Rute perjalanan bisa terbilang cukup jauh, sekitar 8 kilometer perjalanan. Namun, begitu kami pun tidak terlihat lelah karena dengan perjalanan ini membuat kami semua bisa lebih ceria.

Canda dan tawa bersama teman-teman ternyata membuat rasa lelah itu tidak terasa. Kami melakukan perjalanan ini cukup pagi sekitar jam 7 kurang kami berkumpul di Baksil. Babakan Siliwangi namanya, orang Bandung pasti mengenali kawasan ini. Rute perjalanan cukup panjang mulai dari menyusuri Jl. Dago jalan turun menuju Jl. Braga. Sampai di Braga kami pun mencari tempat untuk bisa beristirahat sejenak untuk bersiap melanjutkan perjalanan menuju Paskal. Selama perjalanan kami wajib untuk mendokumentasikan hal-hal yang cukup menarik agar perjalanan lebih bermanfaat selain uji fisik saja. Sekitar 10 menit kami beristirahat semangat kita masih besar dan tidak ada kata lelah. Kami pun bergegas menuju Paskal sembari melewati kawasan yang cukup banyak orang luar minati saat berada di Bandung.

Berbagai gedung bersejarah apa lagi kalo bukan Jl. Asia Afrika. Kami pun beristirahat dan berteduh karena pada saat itu matahari pun sudah mulai terik, tidak lama kami pun memulai perjalanan kembali. Sesampai di Paskal kami pun beristirahat dan membeli minuman segar karena beberapa

dari teman kami pun stok air mineral menipis. Akhirnya perjalanan selesai, banyak cerita seru yang aku dapat bersama teman-teman. Perjalanan bersama teman-teman selalu menyenangkan, karena disitulah kebersamaan kita lebih dikeluarkan secara maksimal. Menyenangkan ketika memiliki teman yang bisa diajak melakukan kegiatan seperti ini. Menurutku sebuah petualang tidak harus dilakukan di kawasan yang jauh seperti keliling dunia.



Kita bisa melakukan petualangan ini di mana saja, eksplorasi tempat tempat yang unik, menjelajahi hutan kota, bahkan berburu pun bisa menjadikan cerita dari sebuah perjalanan bukan. Melakukan perjalanan ini tidak sama sekali membutuhkan biaya yang cukup banyak. Bahkan dengan membawa satu botol air mineral saja sangat cukup, tergantung jika perjalanan kalian

akan kemana. Jika perjalanan tersebut keluar kota tentu beda lagi. Kalian harus mempersiapkan barang bawaan tersebut lebih banyak. Kondisi tubuh pun harus tetap diperhatikan sebelum melakukan perjalanan seperti ini, Selalu ingat bahwa tanggal sial tidak ada di kalender.

Bertualang Tak Jauh Jauh

Oleh Haegen Quinston

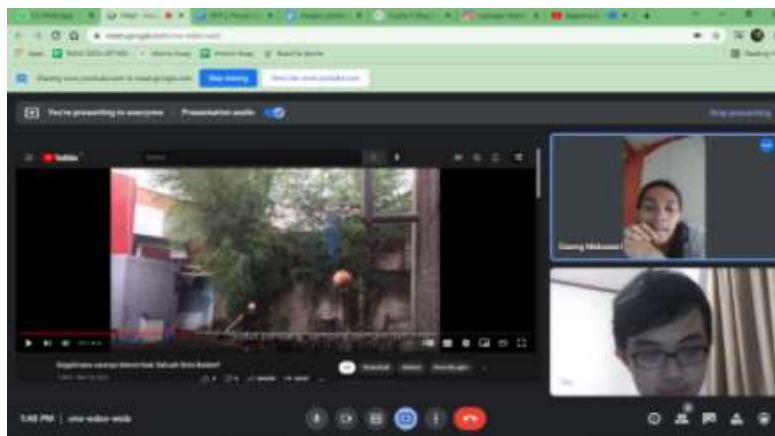
Petualangan adalah sesuatu kegiatan yang bisa jadi asyik, bisa jadi sulit tergantung perspektifnya seperti apa. Berpetualang ke hutan adalah salah satu contoh paling umum, dimana kita bisa merasa seru karena kita berada dalam situasi baru dan tau tentang hal baru. Kemungkinan lainnya adalah, kita sulit keluar dari zona nyaman sehingga tidak betah dalam mengeksplorasi.

Proyek mandiri semester lalu merupakan tempat dimana beberapa petualangan menarik kutemukan. Proyek mulai dari perencanaan, dimana aku membuat proposal (standar KPB biasanya) dan juga presentasi awal. Aku sudah memiliki visi yang cukup jauh mengenai



proyek Video Tutorial Basket yang kuerjakan, sejak semester sebelumnya. Aku sudah membayangkan akan gerakan dan rekamannya akan seperti apa, keasyikan yang akan ada dan juga bayangan produk akhir seperti apa. Kalau saja aku mengetahui, bahwa hal tersebutlah yang akan menjadi 'kejatuhan besar' dan titik gagal pada proyekku.

1 bulan setelah mulainya proyek, barulah aku sadar bahwa waktu sudah cepat berjalan, dan tidak banyak yang sudah kulakukan. Sebagai bahan WIP, akhirnya aku membuat konten prototipe berdasarkan saran dari Kak Mel. Saat itu, aku sudah mulai keluar dari perencanaan dan benar-benar bingung ingin ngapain, padahal sudah memiliki sebuah visi di awal. Selama ini aku hanya bisa membayangkan untuk berkolaborasi dengan seseorang, memintanya untuk bermain basket sambil aku merekam. Namun, hingga saat itu, aku belum memiliki aksi dalam rencana ini (mengontak orang-orang untuk berkolaborasi, mentor, komunitas)



1 bulan setelah membuat prototipe, barulah aku sadar kembali bahwa waktu sudah cepat berjalan, dan masih saja, tidak banyak yang sudah aku kerjakan. Selain hanya mencari komunitas yang pada ujungnya, hanya sebuah sia-sia belaka. Ternyata dikeluarkan dari grup WA (Whatsapp) nya karena kurang aktif. Sehingga, sebagai

bahan WIP pula (dan karena terdesak) maka aku membuat konten 1 dengan temanku Bryan. Konten tersebut lebih baik daripada sebelumnya, meskipun, menurutku sendiri masih kurang ideal untuk dipublikasikan melalui Youtube.

1 bulan berjalan kembali dan aku akhirnya baru menyadari bahwa, sebentar lagi itu sudah presentasi akhir. Karena aku sudah terdesak di “ujung tebing” dan tidak bisa kemana-mana lagi, maka aku akhirnya membuat konten video yang dipublikasikan ke *Youtube*. Aku juga memutuskan untuk ikut kegiatan komunitas Kak Tema (klub basket SMA) pada hari Minggu. Itu merupakan satu-satunya momen dimana aku merasakan adanya unsur petualangan pada proyekku. Mengapa seperti itu? Karena dengan coba masuk ke komunitas, aku bisa beradaptasi, latihan komunikasi dengan orang asing lain, dan tentunya keluar dari zona nyaman.

Untungnya, setelah beres membuat video dengan komunitas Kak Tema, aku selesai proyek secara tepat waktu. Bila diminta untuk mengerjakan yang terbaik dalam waktu yang singkat, dan keadaan terdesak, aku malah bisa memunculkan performa baik... tidak seperti diriku yang cukup lambat sesi sebelumnya.

Petualangan tidak harus selalu mengenai perjalanan ataupun pergi ke suatu tempat, namun bisa dimulai dari diri kita sendiri. Bila aku merasa bahwa jiwa dan pribadi belum mantap dan matang, maka kita bisa mengeksplor diri kita dulu (personal goals) supaya meningkatkan kualitas diri, secara kemampuan fisik maupun mental. Dalam diri sendiri, ada zona nyaman juga, seperti keseringan main hp, males-malesan, dan lain lain. Seorang pemimpin harus bisa 'berpetualang' dalam dirinya sendiri dulu sebelum memimpin orang lain dan orang banyak.

Untungnya, aku sendiri bisa menyelesaikan laporan akhir sebelum teman-teman yang lain, karena adrenalin yang mendorong saya untuk maksimal. Di babak 10% terakhir berulah kapasitas maksimal yang aku miliki bisa keluar. Aku bisa melihatnya dengan mataku sendiri. Meskipun hasil akhirnya bisa dilihat orang lain sebagai “*underperform*” namun proses dibaliknyanya tidak bercerita seperti itu.

Menggigil

Oleh Bryan Heinz

Sebelumnya aku sudah menceritakan petualanganku pada saat di Kelas 10, kali ini aku ingin menceritakan salah satu petualangan terbaru di kelas 11. Petualangan kali ini sebenarnya bukan petualangan yang "Official" petualangan kali ini diadakan pada saat minggu Babarengan.

Petualangan yang aku akan ceritakan adalah petualangan pada saat kita Camping. Camping kali ini tujuannya hanya untuk refreshing, dan Camping ini berlangsung selama 2 hari dan 1 malam. Pada hari Kamis kami berkumpul di pagi hari untuk bersiap-siap. Seperti biasanya kami menyiapkan barang-barang pribadi, berdoa di awal pagi hari, lalu memasukan barang-barang kedalam mobil. Pada petualangan kali ini aku satu mobil dengan Zacky, Bintang, Xylon, Denzel, dan Kak Gina. Selama diperjalanan, aku sendiri tidak terlalu banyak main gawai tapi aku lebih banyak mendengarkan lagu sambil melihat jalan. Kira-kira perjalanan selama kurang lebih satu jam. Jujur pada saat di jalan sangat membosankan.



Pada saat sampai di lokasi awalnya biasa saja. Kami membawa barang masing-masing sekaligus membawa barang-barang bawaan yang lainnya. Pada saat itu aku menggunakan tas yang cukup sulit di gendong, sehingga harus dijinjing di tangan sehingga membuat pundakku sangat pegal. Salah satu penyebab utamanya dari dugaanku adalah karena jarang mengangkat barang-barang yang berat, lalu sekaligus mengangkat barang pundakku terasa sangat sakit dan pegal. Setelah jalan kurang lebih 5-10 menit akhirnya kita semua sampai ke area Campingnya, sebenarnya kita jalannya lama karena kita membawa barang-barang bawaan sekaligus jalannya yang cukup nanjak. Pada akhirnya kita mencari spot untuk membangun tenda.

Setelah menemukan area untuk bertenda yang cukup nyaman dan strategis pada akhirnya kita membangun

tenda. Dari awalnya yang aku kira gampang dan *simple*, aku cukup pede pada saat membangun tenda. Namun ternyata tenda yang sedang dibuat ini berbeda dengan tenda yang pernah aku bangun sebelumnya, jadi salah dan harus di bangun ulang. Setelah membangun tenda akhirnya kita bagi-bagi siapa yang mau di tenda mana, sebelumnya aku punya ide yang dimana kedua tenda saling berhadapan sehingga jadi terowongan. Ya benar saja kita akhirnya membuat kedua tenda saling berhadapan. Namun ada momen yang sangat lucu yaitu momen dimana saat Zacky memanjat pohon untuk memasang *flysheet*. Lalu dimana momen kocaknya? Momen kocaknya adalah pada saat aku dan Bintang harus menahan pantat Zacky yang sedang memanjat pohon.

Setelah tenda berdiri kami memasukan semua barang kita. Lalu kita makan-makan bareng, pada saat itu kita masih memakan bekal yang kami bawa. Setelah kita memakan bekal, ada beberapa teman yang ngobrol, dan ada beberapa teman yang diam di tenda istirahat dan ngobrol-ngobrol di dalam tenda. Aku termasuk dengan teman-teman yang diam di tenda. Di dalam tenda kami banyak ngobrol mengenai *game* sambil bermain kartu.

Pada akhirnya di sore hari kita semua bermain permainan tradisional, pada misalnya waktu itu pada saat giliran bermain permainan tradisional Gobak Sodor (yang dimana gobak sodor adalah nama kelas aku) kami (teman-teman K11) menjadi panitia dari permainan tradisional ini. Setelah bermain akhirnya kami pergi ke sungai. Awalnya aku tidak akan mengira bahwa air dari sungai ini tidak akan begitu dinginnya. Pada akhirnya aku memutuskan untuk masuk ke dalam air dan awalnya oke-oke saja aku masih kuat meskipun itu dingin. Namun setelah terlalu lama akhirnya aku kedinginan dan menggigil. Pada akhirnya kita selesai dan naik ke atas (ke tenda) namun pada saat aku jalan aku merasa bahwa aku kaku banget dan lambat pada saat jalan karena kedinginan, ini pertama kali nya aku jalan dan sangat kaku, bahkan tidak cuma kakinya yang kaku, namun tanganku juga bergerak dengan sangat pelan.

Malam haripun tiba pada akhirnya kita membuat api unggun ngobrol-ngobrol, bercanda. Awalnya aku berusaha untuk tidur lebih cepat selagi disana tidak ada sinyal dan tidak bisa main gawai . Namun ternyata aku malah ngobrol-ngobrol sampai tengah malam dan, ya, ternyata ngobrol-ngobrol berbagi cerita dengan teman teman dan kakak-kakak lebih seru dibandingkan diam di tenda dan main gawai.

Menyusuri Beragam Petualangan

Oleh Nathania Zahran

Petualanganku di kelas 11 tidak begitu banyak. Dikarenakan pada semester 1 aku fokus dengan proyek mandiri. Cerita petualanganku ada saat *camping*, dan pergi survei ke Gambung. Walaupun hanya ada dua, namun kegiatan tersebut cukup menarik di K11.



Dimulai dari kegiatan *camping*. Dari awal persiapan, aku sangat semangat. Dari saat diskusi walau aku sedikit bimbang, tapi aku berusaha tetap untuk hadir di diskusi persiapan itu. Dari yang membahas nanti mau makan apa, kemudian dilanjut ke tenda nanti akan bagaimana. Setelah beberapa hari persiapan pun, kami berangkat ke Curug Layung. Di Perjalanan berangkat, kami para perempuan, digabung di satu mobil Kak Mel. selama perjalanan ke tujuan,

topik pembahasan kami sangat berbobot. Di perjalanan kami membahas tentang kejahatan yang sedang diperbincangkan saat itu, yaitu pelecehan terhadap perempuan.

Saat diskusi, untungnya aku bisa ikut serta dan nyambung. Dari berbagai macam pandangan dan pendapat teman-teman yang ada di mobil saat itu, aku jadi lebih terbuka pandangannya. Cukup asik diskusi selama di perjalanan saat itu. Setelah mengobrol, sambil lihat pemandangan perjalanan, akhirnya sampai juga. Dari mobil ke tempat *camping* cukup jauh, apa lagi saat itu banyak barang bawaan yang di bawa. Padahal hanya satu malam saja. Sesampainya di tempat *camping*, setelah istirahat sejenak karena kelelahan, kami lanjut buat tenda. Setelah ada debat sedikit, untuk menentukan tempat, akhirnya tenda pun jadi.

Kegiatan di hari itu kami makan siang, mengobrol, main permainan, pergi ke sungai, buat makan malam dan makan, mengobrol lagi, dan tidur. Seperti biasa, aku sangat bersenang-senang di hari itu. Sampai saat malam hari nya aku sulit untuk tidur, jadi aku tidur agak terakhir dari teman yang lain. Pagi harinya dilanjut dengan buat sarapan, dan beberes tempat *camping*, bersiap untuk pulang ke rumah masing-masing. Sebenarnya aku ingin lebih lama lagi, ingin ditambah beberapa malam karena masih asik berpetualang.

Dilanjut dengan petualangan ke Gambung. Tujuan kami pergi ke Gambung itu untuk survei kegiatan proyek KPB, termasuk K11 yang akan *live in*. Pada saat itu kami satu KPB sebelumnya sudah merencanakan apa saja yang akan kami survei di sana, yaitu wawancara tentang permasalahan yang kami pilih untuk dijadikan bahan proyek yang akan dilaksanakan. Aku masuk ke kelompok permasalahan tentang sampah yang ada di Gambung, saat ditanyakan sebenarnya kami sudah punya

bayangan kalau di sana pasti belum ada pengolahan sampah, dan tempat untuk mengumpulkan sampahnya, karena masih di pedesaan, dan dari pengalaman berbagai individu termasuk aku yang dari desa, kalau di pedesaan itu orang-orangnya masih belum peduli dengan masalah sampah.

Akhirnya kami bisa menanyakan hal umum tentang sampah, seperti sampah apa yang dihasilkan, bagaimana cara membuatnya, dan permasalahan sampah apa yang ada di Gambung ini. Dari hasil wawancara, tidak banyak yang bisa didapat, karena tidak banyak masalah sampah yang ada di Gambung, dan warga lokal sana masih belum memperlakukan sampah ini. Saat survei di Gambung, kegiatan yang paling menyenangkan, adalah saat makan siang bersama. Disitu kami saling mengobrol, ketawa, makan, bercanda bersama satu KPB karena sebelumnya kami satu KPB jarang kegiatan bersama. Lalu setelah semua selesai, kami langsung pulang karena kami tidak menginap, kami pulang pergi ke Gambungnya.



Itulah petualangan di K11 yang paling menarik untukku, semoga selanjutnya akan ada petualangan yang baru dan lebih mengasikkan.

Kesan Kecil Minim

Oleh Haegen Quinston

'Perjalanan besar' adalah tentang mengeksplor. Salah satu hal yang paling kusukai mengenai mengeksplorasi, adalah perjalanan, karena perjalanan yang khususnya mengingap, biasanya adalah perjalanan yang asyik dan *memorable*. Salah satunya adalah perjalanan ke PPM Gambung nyaris tepatnya 1 tahun lalu. Kami seluruh KPB dibagi menjadi 2 kloter tim, dimana masing-masing tim akan berproyek di Gambung selama 6 hari 5 malam.

Pada hari pertama di Gambung, aku dan teman-temanku tidak banyak berkegiatan. Setelah sampai sekitar pukul 09.00-an, kami langsung berkenalan/silaturahmi terlebih dahulu, pada Pak Vinan (pengurus PPM di Gambung). Setelah itu, kami semua *unpacking*, melakukan istirahat sebentar, sebelum serius berkegiatan kembali. Kegiatan yang kami lakukan adalah melakukan pengamatan, jalan-jalan sekitar, dan melihat apa yang bisa diulik dari potensi-potensi Gambung.

Hal yang menurutku paling menarik dari perjalanan saat itu adalah permainan kartu remi. Berdasarkan ingatanku, dari hari pertama berada di Gambung hingga saat mau pulang ke Bandung, waktu-waktu luang dipakai untuk main kartu bareng. Menurutku itu adalah satu kegiatan yang cukup unik, karena aku sendiri cukup jarang melakukannya sendiri, hanya pada saat ngumpul. Ternyata saat main kartu suasananya cukup ramai terutama karena ada banyak dari kami yang bisa main cap sah/cus. Karena kita saat itu main kartu, aku bisa merasa unsur *fun* dan *jokes* yang terpenuhi.

Berdasarkan ingatanku, hari kedua dimulai ketika kami pergi ke kebun labu. Aku bisa mendapatkan pengalaman memetik beberapa labu disana, meskipun tidak terlalu banyak (karena terlalu tinggi). Dari sana, aku bisa belajar mengenai penanaman labu siam. Ternyata, butuh banyak sekali bambu penahan untuk menanamnya secara massal.



Petualangan sebenarnya, ada pada hari ketiga. Dimana kami berjalan cukup jauh menuju hutan untuk melihat kebun kopi. Perjalanan kesana cukup jauh, berdasarkan stamina, aku akan menilai perjalanan tersebut 4/5. Pikiranku berkata untuk tidak menyerah saat lelah dan terus maju pantang mundur. Saat pertama kali merasa lelah (itupun belum jauh) aku tidak memutuskan untuk memperlambat jalan namun mempercepat hingga depan, baru melambat sambil istirahat. Meskipun badanku merupakan yang cukup malas dan mudah mengomel 'capek' tetapi untungnya motivasi dari dirikulah, yang menarikku ke garis finis akhir.

Pada hari keempat di Gambung, keadaan semakin menantang, ekspektasi juga semakin besar. Yang pertama, jalannya lebih jauh. Jiwa petualangan ku makin keluar karena ekspektasi makin tinggi. Ternyata, meskipun menantang, hari ini adalah hari yang paling menarik karena jalan-jalan ke kebun

kopi, naik mobil bak ke tempat pengolahan kopi, dan terakhir, makan malam enak. Aku menemukan hal menarik saat jalan-jalan ke tempat pengolahan kopi, yaitu lahannya yang luas, tenda-tenda penjemuran, dan karung-karung yang sudah siap diangkut



Hari kelima dan keenam di Gambung, sebenarnya aku tidak berpetualang ke luar. Namun, aku tetap bisa berpetualang pada laptop dengan melakukan pembuatan dan pengeditan poster mengenai labu siam. Saat itu, aku bisa belajar untuk memakai aplikasi *Adobe Photoshop*,

meskipun tidak cocok untuk membuat poster, namun aku lebih terbiasa memakainya.

Hal yang paling unik saat perjalanan Gambung ini adalah, saat aku diajak Kak Jere untuk ikut ke rumah orang yang membuatkan kita catering di siang harinya. Tumben-tumbennya saat sedang main kartu, udah mah malam hari. Tetapi aku sendiri selalu menemukan obrolan orang lain (kak Jere dan penjual makanan) kali ini seru dan menarik.

Teh Giling

Oleh Bryan Heinz

Aku ingin menceritakan salah satu petualangan yang paling seru selama aku di KPB, seperti sebelumnya yang sudah aku jelaskan bahwa petualangan itu tidak selalu pergi jalan-jalan. Namun kali ini aku ingin bercerita mengenai petualanganku pada saat di Gambung.

Pada hari pertama kami berkumpul di Sekolah, pada saat disekolah kami bersiap-siap dan



memasukan barang barang ke mobil, setelah itu kami semua berdoa dan siap untuk pergi. Pada saat itu aku satu mobil dengan Zacky, dan Bintang. Selama perjalanan kami tidak banyak ngobrol kita lebih banyak diam dan bermain gawai, namun setelah mulai dekat ke Gambung kami lebih banyak melihat keadaan sekitar. Selain karena sinyal sudah mulai susah, memang pemandangan dan udara disekitar juga sudah mulai adem. Setelah sampai di

PPM aku sempat kaget dengan bentuk bangunannya yang unik, terutama semuanya kaca yang dimana membuat kita dapat melihat pemandangan meskipun didalam ruangan. Pada awalnya kita membagi kelompok untuk bagi-bagi kamar. Pada saat itu aku kebagian satu kamar dengan Bintang.

Pada hari pertama seingatku kami melakukan riset mengenai potensi apa yang ingin kami ambil, pada saat itu kami memilih teh sebagai topik utama proyek kami. Waktu itu masih situasi pandemi, kami membagi 2 tim. Haegen, Thania, Zocky berada di Bandung untuk melakukan riset mengenai apa itu infografis, dan apa saja jenis jenis infografis. Setelah mempelajari infografis bareng bareng akhirnya aku, Bintang, dan Zacky memutuskan topik utama kami adalah teh. Sehingga kami melakukan riset cara pengolahan teh.

Riset ini mulai dari hal yang paling mudah yaitu memetik daun teh, kita belajar cara yang benar bagaimana cara memetik teh, lalu pucuk yang seperti apa saja yang boleh dicabut, setelah kita belajar bagaimana cara memetik yang baik kita mulai ke tahap selanjutnya yaitu menggiling daun, proses penggilingan ini menjadi salah satu proses yang paling menantang bagiku selain karena sulit harus membutuhkan banyak tenaga, hampir semua daun yang digiling mengeluarkan getah yang dimana sangat lengket sehingga aku merasa sulit pada saat menggiling daunnya. Setelah kita giling

kita akan menaruh semua daun tersebut di dalam baskom dan membiarkannya selama kurang lebih 1 malam. Setelah itu kita keringkan sehingga daun tersebut benar-benar kering.

Setelah belajar membuat teh kami akhirnya membuat infografis, dan waktu itu aku membuat infografis yang menceritakan progres dari awal kita memetik hingga akhirnya jadi teh. Setelah infografis tersebut selesai pada akhirnya kami memiliki waktu luang, pada waktu itu aku sempat bermain badminton bersama Bimo, dan Zacky. Tidak lama setelah itu akhirnya kami merasa bosan karena banyak angin sehingga cukup mengganggu. Akhirnya kita memutuskan untuk pergi jalan-jalan.

Pada saat itu cuaca sangat berkabut, namun kabutnya berbeda dengan biasanya. Biasanya kabut berwarna putih, kabut kali ini berwarna hitam. Mungkin karena mendung atau memang biasanya kabut warnanya hitam. Kita memutuskan untuk jalan-jalan ke arah hutan awalnya gak ada tujuan hanya ingin jalan-jalan saja. Banyak jalanan yang berlumpur, bahkan beberapa kali jatuh kedalam lumpur. Namun kami tetap melanjutkan perjalanan, hingga pada akhirnya Bimo, dan Zacky mendengar suara binatang, lalu kami memutuskan untuk kembali ke PPM. Ada salah satu kejadian paling kocak yang dimana di malam hari yang berkabut, lalu Zacky bilang bahwa ada sosok berbaju putih di depan kamar, namun pada saat aku cek tidak ada apa-apa. Setelah itu kita semua lari ketakutan hingga bertumpukan. Akhirnya salah satu dari kita memberanikan diri untuk menutup pintu dan menelpon Kak Jere. dan ternyata sosok yang dilihat Zacky adalah Carezza yang mengambil payung.

Kira-kira begitulah kekocakan, dan keseruan yang aku alami pada saat di Gambung, banyak hal yang aku pelajari terutama membuat teh itu menjadi pelajaran yang sangat unik dan baru bagiku. Dari awalnya yang aku kira membuat teh itu rumit, ternyata caranya *simple* namun tidak gampang.

Rintik Hujan Curug Layung

Oleh Zacky Hudaya

Semester pertama kami sibuk dengan mengurus proyek mandiri, melakukan rencana kegiatan sendiri sesuai bidang yang digeluti. Bulan terakhir kami memutuskan untuk berkemah walau lokasi masih dalam kota. Melihat situasi pandemi kami pun tidak mau mengambil resiko berlebih, kami pun memutuskan untuk berkemah di area Curug Layung. Melepas kepenatan dari berbagai tugas akhir yang cukup menumpuk, dengan berkemah ini membuat pikiran dan perasaan bisa lebih segar kembali. Jarak tempuh dari sekolah tidak cukup terlalu jauh, kami berangkat bersama dengan menaiki mobil dan ada pula yang memakai motor.



Sebelum sampai ke tempat tersebut kami sedikit mengalami masalah, medan jalur yang

cukup terjal dan jalanan pun masih batu bukan aspal. Maka dari itu mobil yang kami naiki beberapa kali mengalami kendala untuk sampai ke tempat tersebut. Alhasil kami pun sampai ke tempat tujuan dengan selamat, sesampai di sana kami pun beristirahat sejenak sambil menunggu teman-teman lain datang. Kawasan yang sangat sejuk dan memang cukup sepi mungkin karena situasi pandemi membuat aku bisa lebih tenang dalam menjalani aktivitas kemah bersama teman-teman. Kegiatan yang pertama kami lakukan saat hari itu juga yaitu mencari lokasi berkemah yang cukup strategis dengan artian tidak terlalu jauh, medan yang rata, dan tidak menghalangi jalur pejalan kaki.

Kami pun mendapatkan spot atau tempat yang cukup nyaman. Kami membereskan beberapa sampah, ranting, dan bebatuan kerikil yang nantinya akan pasang tenda di lokasi tersebut. Awal pun sudah terlihat bahwa manfaat berkemah bukan hanya mendapatkan keceriaan namun mendapatkan arti dari sebuah kebersamaan. Kerja sama saat berkemah pun teruji dengan teman-teman saat membersihkan tempat pemasang tenda, proses pemasangan tenda, dan masih banyak lagi. Banyaknya pohon pinus membuat kami terasa lebih sejuk dan cuaca saat itu sedikit gerimis. Lokasi kami berkemah tidak jauh dengan curug Layung sehingga pada saat sore hari kami mengunjungi curug tersebut.

Banyak spot yang memang nyaman sekali ketika bermain air. Namun perlu hati-hati beberapa spot memang cukup banyak bebatuan sehingga tidak sering aku terjatuh. Arus yang sangat tinggi membuat aku pun hampir saja terseret. Kondisi saat itu cukup gerimis dan suhu air pun cukup dingin tidak banyak teman-teman aku yang bermain air dengan alasan tidak ada baju ganti atau lupa bawa handuk. Lantas hal tersebut tidak membuat aku tak jadi untuk bermain air. Malam hari pun tiba, perut sudah berbunyi tanda aku sudah mulai lapar.

Namun sayang sekali ketika kami ingin membuat hidangan makan malam hujan pun turun cukup deras sehingga area kemah kami cukup basah dan beberapa tenda teman kami pun bocor. Namun



hal tersebut adalah sebuah pengalaman, sebelum hujan turun aku memilih untuk membuat saluran air seluruh bagian tenda. Hasilnya terlihat jelas bahwa tenda yang kami buat tidak terkena air setitik pun. Setiap kelompok membuat satu hidangan yang paling enak. Kakak akan mencicipi setiap makanan tersebut apakah makanan tersebut enak.

Kami memilih menu yang cukup simple yaitu membuat Suki kuah Tomyam. Kuah yang cukup segar dan hangat dengan melihat sejuaknya malam hari itu membuat makanan tersebut jauh lebih nikmat. Setelah makan selesai hujan pun mulai reda, kami pun berkumpul untuk mengobrol dan bercanda tawa bersama. Dalam dua hari satu malam ini memberikan sebuah pengalaman adanya kebersamaan dan tidak lupa untuk tetap merawat dan menjaga kelestarian kawasan tersebut. Hari itu menjadikan hari yang cukup menyenangkan dikala pandemi yang di mana kami harus tetap menjaga protokol kesehatan yang ada. Semoga dengan pengalaman ini bisa menjadikan pengalaman yang cukup menarik dalam cerita hidup masa pembelajaran di KPB.

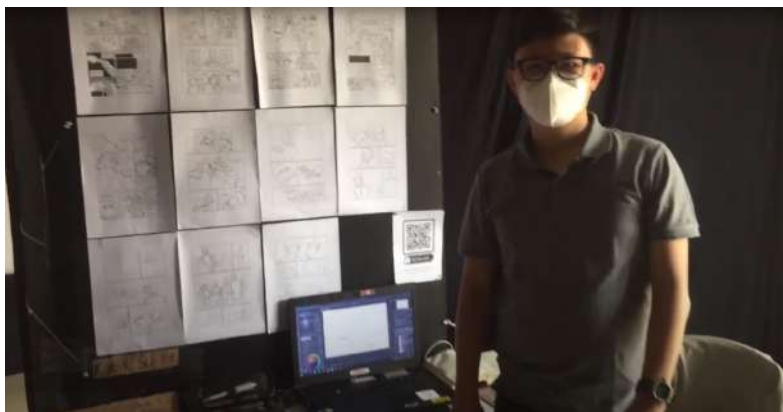
BELAJAR

Tahun Baru Semester Baru

Oleh Samuel Bintang

Masa pembelajaran saya di KPB ini cukup panjang, dari tahun 2020 masuk ke KPB K10, disana saya merasa menghabiskan waktu cukup lama. Banyak informasi yang terlupakan dan tidak teringatkan oleh saya. Kebanyakan memori saya di K10 tidak terlalu kuat, serasa tidak ada highlight dari semua kegiatan di tahun tersebut. Bagi saya momen paling berkesan selama di KPB adalah saat di K11 semester 1, tepatnya pada awal-awal tahun 2021. Masuk ke jenjang K11 di semester satu bermula dengan beberapa kegiatan orientasi singkat, pertama kalinya saya berkenalan dengan anggota K10 yang baru, masa orientasi k11 berjalan selama 1 minggu, kegiatannya hanya berisi dengan perkenalan dan kelas-kelas semesta terkait penjelasan rutinitas dan topik-topik yang akan dibahas untuk kelanjutan KPB.

Minggu orientasi sudah lewat, kegiatan proyek yang dimulai oleh kelas 11 masih sama, yaitu proyek kertas. Untuk sisanya, memikirkan kegiatan-kegiatan baru untuk dilakukan, di awalnya saya mengira akan kegiatan-kegiatan proyek yang berkelompok, tetapi saat dilihat kembali, di kelas 11 sudah memasuki masa proyek mandiri. Fokus kegiatan di saat itu adalah proyek mandiri, tetapi seringkali ada kegiatan proyek lainnya, seperti proyek kertas, sayangnya karena masih ada proyek lain, fokus saya di proyek mandiri sering kali hilang. Saat ini saya sudah tahu apa yang akan dibuat, membuat sebuah komik digital. Kebetulanannya juga beberapa bulan lalu saya sudah mulai melatih keahlian untuk membuat gambar digital secara rutin



Proyek mandiri dikerjakan dari bulan Juli, memulai dari melakukan *brainstorming*, saya mencoba menumpahkan ide dan asumsi saya untuk digunakan sebagai landasan proyek mandiri komik ini. Seperti yang dibilang sebelumnya, saya sudah tahu akan membuat apa. Tetapi secara nama dan isi ceritanya masih kurang jelas, ide masih

terlalu berantakan, untungnya saat masuk ke proses pembuatan proposal proyek mandiri, ide-ide mulai terpikirkan. Mengawali proses ini saya sempat mencari mentor untuk proyek ini, alasannya saya masih kurang paham dengan cara untuk membuat sebuah komik. Panduan saya sebelumnya bermula dari data riset di internet, mencari mentor proyek berjalan cukup cepat dan padat, untungnya saya kenal salah satu guru kelas saya di SMP, Kak Bunny, suaminya adalah seorang ilustrator komik, cukup berpengalaman dan terkenal di Indonesia, yaitu Kak Sweta Kartika.

Dengan adanya seorang mentor, saya bisa memulai jalannya proses pembuatan komik, prosesnya cukup panjang dan naik-turun, banyak momen-momen baik dan buruk. Membuat proposal dan menuliskan ide-ide yang akan digunakan untuk proyek mandiri bukanlah sebuah tantangan yang sulit

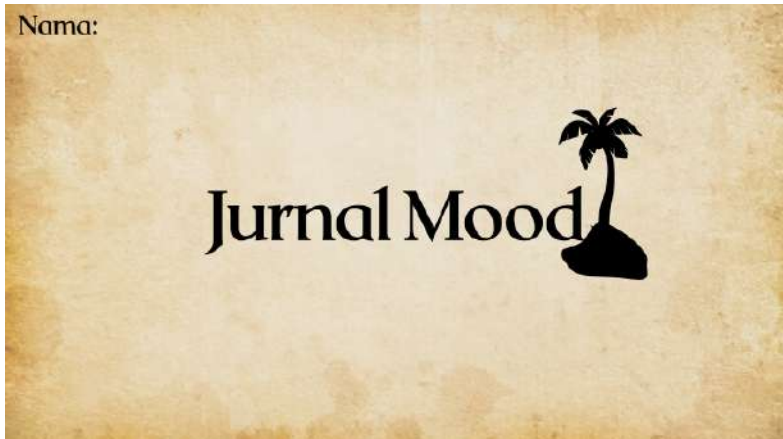
bagi saya, saya sempat meremehkan proses pembuatan komik, utamanya dalam menggambar per halamannya, mengira bisa tuntas dengan cepat, kenyataannya memakan waktu hampir sehari untuk menggambar 1 halaman komik. Jumlah halaman komik yang saya pilih adalah 30 halaman, demikian setelah mengenal kesulitan dan timeline untuk proyek ini, halaman komiknya mengurang menjadi 15, ditambah dengan alasan karena saya adalah seorang pemula dalam membuat komik. Proses pembuatan halaman berawal dari bulan September, berakhir pada bulan November, selama prosesnya saya mengalami banyak tantangan. Salah satunya penghambat proses dan konsistensi saya, untuk membuat halaman-halaman komiknya, alasannya, distraksi dan manajemen waktu yang tidak teratur, distraksi adalah masalah paling berdampak buruk bagi saya. Konsekuensinya, membuat kehilangan waktu untuk membuat halaman komiknya dengan efektif, ditambahkannya dengan hilang waktu bebas untuk membuat gambar selain komik.

Mengatasi distraksi adalah tugas yang cukup sulit bagi saya, utamanya karena saya sering melakukan kegiatan yang tidak sesuai konteks tugas, contohnya adalah menggunakan gawai pada waktu membuat komik, sehingga ada beberapa hari dimana saya hanya bisa melanjutkan komiknya dalam waktu-waktu yang cukup singkat. Masuk pada bulan November, memasuki masa-masa pameran dan penutupan proyek mandiri, saya masih berusaha menuntaskan 5 halaman final untuk komiknya, demikian saat pameran hanya ada 10 halaman yang ditampilkan, tidak diwarnai dan masih cukup berantakan secara standar profesionalnya. Sejak itu saya mulai mencoba merubah kebiasaan buruk saya, menghilangkan sifat yang mudah terdistraksi, mulai masuk tahun 2022, saya mencoba untuk lebih efisien dan konsisten saat menggambar, kini pada tahun 2022 saya sudah cukup konsisten dalam membuat gambar digital atau konvensional dalam konteks sekolah maupun waktu bebas.



Apa Saja Yang Dipelajari Selama di Kelas 11?

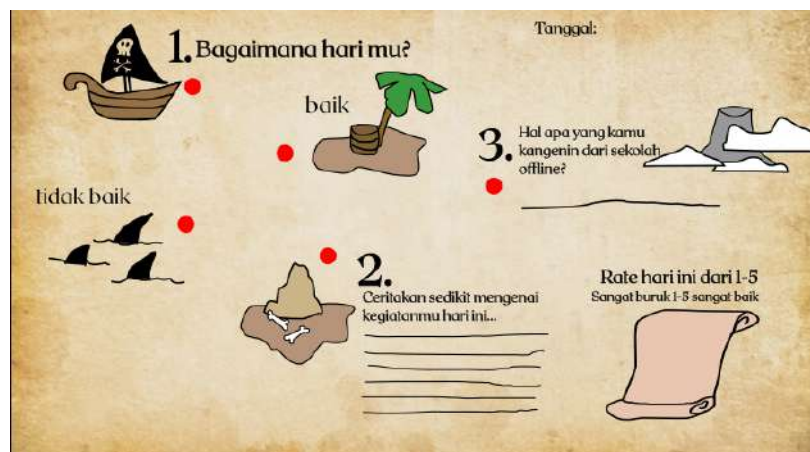
Oleh Bryan Heinz



Di Awal K11 aku banyak bimbang pada saat awal ingin memilih tema proyek mandiri, karena pada saat itu ada beberapa hal yang aku minati. Namun pada akhirnya aku memilih tema *design* karena pada saat itu aku merasa bahwa desain adalah passionku. Selama proyek mendesain ini aku belajar untuk jadi lebih bermanfaat bagi orang orang

sekitar Pada awalnya aku bingung banget karena proyek ini harus bermanfaat bagi orang lain. Namun pada akhirnya aku memutuskan untuk membuat poster yang mengingatkan kepada orang orang bahwa kesehatan mental itu bukan hal yang sepele.

Namun seiring berjalannya waktu semuanya berubah, aku menantang diriku sendiri untuk membuat design untuk anak-anak yang dimana lebih banyak warna terang yang digunakan, dan lebih banyak animasi yang digunakan. Hal ini sangat menantang bagiku karena aku belum pernah membuat design untuk anak-anak, selain itu tema yang aku pilih juga adalah hal yang baru bagiku yaitu kesehatan mental.

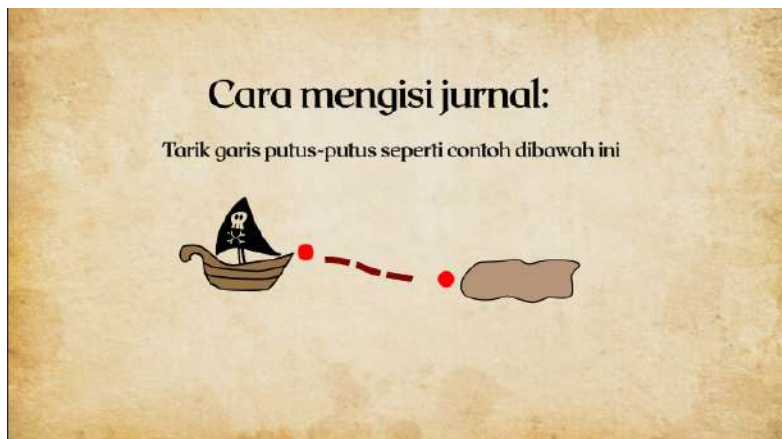


Pertama aku riset mandiri dari internet mengenai kesehatan mental secara menyeluruh, setelah aku riset mandiri secara online akhirnya aku ngobrol-ngobrol dengan mentor yaitu Kak Wiwit. Pada saat itu aku masih cerita mengenai apa saja yang ingin aku lakukan untuk proyek mandiriku, pada akhirnya setelah berdiskusi akhirnya aku memutuskan untuk mengambil tema yang lebih spesifik yaitu kesehatan mental anak-anak, mulai dari yang paling ringan yaitu *mood swing*. Oleh karena itu tema dari proyek mandiri ku adalah *mood swing*.

Setelah aku melakukan diskusi dengan Kak Wiwit, akhirnya aku membuat desain poster sendiri, yang awalnya aku mencari referensi untuk poster yang bertema ceria, memiliki banyak warna, dan memiliki banyak gambar. Namun setelah aku mencoba untuk mendesign sendiri aku merasa bahwa design yang aku buat kurang bagus dan kurang berwarna, karena aku sendiri bingung harus mulai darimana + aku belum terbiasa dengan jenis desain yang penuh warna dan penuh gambar.

Setelah mulai mendesain yang baru lagi akhirnya aku memberanikan diri untuk mentoring dan meminta masukan mengenai desain yang telah aku buat, dan ternyata masukannya masih banyak dan jauh dari kata sempurna. Selama proyek ini berlangsung aku banyak bingung sekaligus banyak takut pada saat ingin memulai mentoring dengan mentor, sehingga aku banyak menunda pekerjaan yang berujung akhirnya malas dan tertinggal. Namun pada akhirnya aku bisa mengejar dalam waktu yang bisa dibilang cukup cepat, karena dikejar *deadline* ada RTS akhirnya aku mengejar semua hal-hal yang tertinggal. Pada saat itu aku sadar bahwa sebenarnya itu semua bisa aku kerjakan dengan cepat tanpa aku menunda-nunda pekerjaan.

Pada akhir proyek akhirnya aku juga selesai, dan ternyata banyak sekali perubahan yang aku alami, dari yang awalnya aku hanya berencana untuk membuat poster dan menyebarkannya, ternyata aku



jadi buat template jurnal yang dimana itu menjadi *part* yang paling susah aku alami, namun aku merasa 70% puas dengan template jurnal yang sudah aku buat, selain karena ide cara pengisiannya yang sudah menarik dan sudah tidak biasa, *design* yang aku buat juga tidak hanya sekedar jadi meskipun belum 100 % maksimal. Aku sendiri merasa bahwa proyek mandiri ini menjadi

proyek yang paling sulit bagiku meskipun proyek ini proyek pilihanku. Tapi proyek ini menantang karena semua hal yang aku pelajari adalah hal baru terutama pada saat aku mendesain dengan menggunakan warna yang banyak, lalu aku harus memikirkan target audiencenya siapa yang dimana akan berpengaruh dengan design yang aku buat.

Ke Pasar membeli Singkong

Oleh Haegen Quinston

Nyenack adalah sebuah proyek yang K11 jalankan pada semester 1. Proyek ini memiliki berbagai kesan, pesan, dan juga cerita yang cukup unik.

Mulailah aku, Thania, dan Zacky awalnya ikut dan berkomitmen untuk menjalankan proyek ini di awal semester. Aku langsung bersemangat dan penasaran akan kegiatan-kegiatan yang akan kulakukan di proyek ini. Misalnya, membuat produk, memotong-motong, dan publikasi. Bayangan yang aku miliki sudah jauh, kebetulan aku sendiri juga baru tahu akan keberadaan proyek ini, detail-detailnya belum jelas, dan prosesnya belum terbayang.

Setiap hari Senin, kami K11 suka berkoordinasi dengan K12 mengenai proyek ini, kami bisa banyak bertanya-tanya, prosesnya seperti apa, program yang dilakukan secara rutin bagaimana, pun juga tujuan awal seperti apa. Hal menarik yang aku lihat dan sadari ketika tiap kali pertemuan, kebanyakan hanya Karmel dan Tasha yang aktif di K12, sementara aku dan Thania sering banyak omong diantara teman-teman K11 lainnya.

Kebetulan, pertemuan kami sering tanpa kehadiran Kakak. Sehingga, aku bisa berasumsi dengan yakin bahwa, orang-orang yang tidak aktif di pertemuan Nyenack itu, sedang main hp. Bukannya menyalahkan, namun mereka memiliki alasan tersendiri untuk tidak aktif. Misalnya, ada teman-teman yang fokus di pembuatan kertas sehingga nyenack bukanlah prioritas mereka.

Aku dan teman-teman akhirnya coba untuk melakukan uji coba pembuatan keripik kentang dan ubi ungu. Saking naif-nya kami saat itu, kami tidak bertanya apa-apa ke orang lain dan mencoba melakukan pelaksanaan secara sendiri. Hasilnya cukup oke, standar nya juga baik (meskipun ada kesalahan di tahap penggorengan). Tetapi, hal yang merugikan saat itu adalah biaya, karena aku dan teman-teman tidak belanja di tempat murah ataupun pasar, maka biayanya cukup besar. Dari hal ini aku bisa belajar bahwa, segala detail perlu diperhatikan, dan kita sendiri membutuhkan mentor yang lebih berpengalaman. Apabila saat itu kami bertanya ke K12, mungkin mereka bisa datang dan membagikan pengetahuan mereka kepadaku, sehingga tidak perlu uji coba aneh-aneh kembali.



Pengalaman berikutnya yang terakhir adalah pergi ke pasar, sebelum tahapan uji coba proyek yang ke-3. Karena aku butuh membeli singkong dan ubi ungu, aku memutuskan untuk pergi ke pasar (singkong hanya ada di pasar). Aku cukup jarang membeli barang-barang di pasar, jadi kali ini adalah pengalaman yang menarik bagiku. Pertama-tama, aku sempat kesulitan mencari pedagang karena waktu juga sudah malam hari,

ditambah juga karena pasarnya cukup besar.

Untungnya aku bisa menemukan pedagang sayuran, salah satu dagangannya singkong. Setelah mengumpulkan 6 batang singkong, langsung ditimbang oleh penjual. Yang menarik adalah penjual menggunakan timbangan jenis lama, dan memakai kacang 1 kg sebagai patokan harga. Akhirnya aku membeli 2 kg setengah, harga 15 ribu, tanpa basa-basi. Kasihan juga kalau ada penjual masih berjualan sampai malam-malami, jadi aku cukup “memborong” jualan beliau, meskipun sebenarnya jualannya itu jauh lebih daripada yang kubutuhkan.

Hal yang paling kupelajari dari sini adalah, pengalaman pergi ke pasar membuahkan hasil pengamatan yang baik. Pada dunia yang sudah dipenuhi alat-alat digital, ternyata masih ada juga timbangan tradisional di pasar.

Meskipun akhirnya singkong banyak tidak terpakai, setidaknya pengalaman belajarnya bisa mengikat sampai saat ini. Terkadang, aku merasa diriku perlu mengeksplorasi lebih banyak mengenai realita dunia luar seperti apa, dan tidak hanya diam di rumah, bahkan di kamar, di ranjang sendiri.

Berkembang Maju ke Depan

Oleh Nathania Zahran

Kurang lebih telah satu tahun setengah aku menjadi siswi di KPB. Selama satu tahun di kelas 10 dan satu semester di kelas 11, perjalanan belajarku berliku-liku tidak begitu mulus. dengan tujuan ku masuk ke KPB untuk mengembangkan aspek-aspek dalam diri seperti nurani, jasmani, nalar, kreativitas, dan karakter.

Setelah satu tahun setengah dan perjalanan belajarku yang meliuk-liuk, banyak perkembangan dalam diriku yang membuat aku puas, senang, dan bangga pada diriku. Walaupun tetap masih ada beberapa hal yang harus aku kembangkan. Dari aspek-aspek yang kusebutkan sebelumnya, saat pengembangan diri aspek nalar yang sulit untuk aku kembangkan.

Dari aspek tersebut ada poin-poin lagi di bawahnya, dan itu cukup banyak. Aspek yang cepat ku capai dan yang hasilnya lebih kurasakan adalah kreativitas, dan nurani. Kedua hal itu mudahku kembangkan karena kreativitas aku dapat mengasahnya saat proyek, dan nurani aku dapat dari rumah atau keluarga. Untuk perkembangan di aspek lain, aku dapat dari kegiatan di sekolah, terutama proyek kelas.

Pembawaan karakterku, sudah dapat dari sebelum aku masuk ke KPB, aku dapat ajaran yang cukup baik untuk menjadi karakter yang baik dari keluarga dan dari sekolah sebelumnya. Cara bersosialisasi sudah cukup baik dan memang aku mudah untuk bersosialisasi di luar lingkunganku. Jasmani yang ku punya sudah cukup baik, karena aku rajin latihan nari, yang sudah kehitungan olah rasa, raga, hati, dan pikir. Walaupun memang aku masih belajar, tapi aku coba untuk mengolah jasmani diriku menjadi lebih baik.

Terakhir aspek yang sulitku kembangkan adalah nalar, sebenarnya semua aspek itu sulit untuk dikembangkan, karena proses belajar tidak ada yang mudah, hanya saja kita mau atau tidaknya saat belajar. Untungnya aku mempunyai keinginan untuk belajar yang cukup besar (walau terkadang tetap rasa malas datang). Dinalar aku masih sulit untuk menemukan cara belajar



ku, karena aku tipe belajar yang kreatif dan cara belajar yang berbeda dari yang lain, jadi sulit untuk menemukan cara belajar yang tepat untukku.

Kesulitan yang selama ini ku dapat dan hadapi cukup banyak di KPB, karena sekolah yang berbeda dari yang lain jadi masalah yang didapat juga berbeda dari yang lain. Permasalahan yang ku dapat tentu saja aku tidak bisa menyelesaikannya sendirian, aku butuh masukan dari orang yang sudah berpengalaman dan bisa membantu ku. Untungnya aku dapat cerita tentang keresahan ku ke kakak

fasilitator di kelas, dan bisa juga ke kakak jenjang. Seperti contohnya ke Kak Mel, dan Kak Leo. Mereka dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang ku dapat, dan aku bisa jadi lebih tenang dan tahu harus melakukan apa.

Selain cerita ke kakak-kakak, aku dapat menyelesaikan masalah ku juga saat refleksi akhir semester. Setiap akhir semester, ada refleksi yang dilakukan membahas perjalanan setelah satu semester itu, perkembangan dalam diri, kekurangannya, refleksi teman yang lain, proyek yang telah dilaksanakan dan harapan selanjutnya. Refleksi ini membantuku agar tahu apa yang harus aku lakukan, setelah aku melewati banyak hal, dan juga aku jadi tahu apa saja yang telah kulalui.

Dalam pengerjaan proyek aku lebih senang saat melakukan proyek mandiri di kelas 11, karena aku jadi lebih bisa mengembangkan diriku, kalau di proyek kelompok saat kelas 10 dan 11 semester dua, aku cukup kesulitan karena aku harus membagi fokus ku ke yang lain. Makanya aku sulit untuk mengembangkan nalar. Tapi aku sudah dapat solusi yang tepat untuk mengembangkan nalar ku setelah mengobrol dengan kakak.

- Kita Berbeda-

Oleh Zacky Hudaya

Cerita dan waktu tidak dapat bisa diputar kembali. Begitu pula pertumbuhan, seiring berjalannya waktu kami akan semakin bertumbuh. Memasuki jenjang SMA ini cukup berbeda, Jika para pelajar umumnya mereka melakukan pembelajaran di dalam kelas sembari mendengarkan guru menerangkan. Banyaknya murid dalam 1 kelas tersebut membuat suasana semakin asyik. Sehabis kelas berlangsung tidak biasanya para murid tersebut beristirahat. Ada yang mendengarkan musik, ada yang sibuk makan, ada yang sibuk mengerjakan tugas, ada pula yang sibuk bermain bola di halaman sekolah.

Kebanyakan orang mengatakan bahwa masa SMA adalah masa yang paling indah. Sebab, masa SMA kita mendapatkan banyaknya pengalaman baru dan bisa mendapatkan kebebasan dibanding dengan masa SMP. Mulai dari beberapa pengalaman yang lucu bersama teman dan hal yang memacu adrenalin ketika terkena amarah guru akibat ulah teman-teman di sekolah. Berbeda dengan aku,



memasuki jenjang SMA aku memilih untuk melakukan pembelajaran di KPB. Memasuki kelas 10, aku dan teman-teman memerlukan waktu adaptasi cukup lama dengan melihat program pembelajaran cukup berbeda ketika kami melakukan pembelajaran saat SMP. Kami membuat berbagai proyek besar dalam satu tahun pertama. Banyaknya ide yang kami kembangkan agar proyek yang

dijalani memiliki manfaat bagi masing-masing anggota dan juga lingkungan.

Banyak pembelajaran baru yang aku dapat dalam melakukan proyek kelompok pada kelas 10 ini. Beberapa ide proyek yang aku ajukan dan akhirnya teman-teman menyetujui ide tersebut. Proyek berkebun salah satunya, berawal dari melihat berbagai permasalahan di lingkungan sekolah. Salah satunya dengan kebun belakang sekolah yang kurang terurus akibat efek pandemi. Akhirnya kami melakukan survey dan riset terkait cara penanaman beberapa tanaman yang kami pilih.

Sekitar 5 tanaman yang kami pilih dan beberapa diantaranya tidak bisa bertahan dan akhirnya tanaman tersebut mati. Tanaman kangkung dan singkong memiliki progress pertumbuhan yang cukup tinggi. Tidak lupa untuk membuat sebuah dokumentasi tahap pertumbuhan dari pada saat penanaman hingga proses panen. Salah satu hal yang aku suka ketika melakukan pembelajaran di KPB ini yaitu melakukan pembelajaran tidak hanya di kelas sembari mendengarkan guru

menerangkan. Melakukan aktifitas di luar kelas dengan melakukan berkebun mendapatkan sebuah apresiasi.

Kala pandemi seharusnya kami banyak melakukan kegiatan di rumah saja, namun dengan tujuan membuat sebuah proyek ini dengan peduli terhadap lingkungan sekolah maka kami buat sebuah proyek cukup baik. Sebelumnya kebun belakang sekolah cukup tidak terurus sehingga dengan adanya proyek ini setidaknya kebun terlihat menjadi lebih rapi dan memang sesuai fungsinya. Lantas pada sebelumnya kebun belakang sekolah tersebut memiliki tanaman liar dan banyak sekali dedaunan dan ranting besar berserakan. Dalam proyek ini mengajarkan sebuah arti dari tanggung jawab untuk mengurus, menghidupi, dan merawat tanaman tersebut. Bahkan kami membuat sebuah piket harian yang akan datang ke sekolah setiap harinya untuk mengurus dan membersihkan area kebun belakang tersebut. Kedua, dalam proyek ini pun bisa meningkatkan untuk membuat perencanaan dan mengatur aktivitas saat berkebun.

Melihat anggota kami yang berkebun secara konsisten akan memahami bahwa daun mana yang sudah layu dan sudah rusak akibat hama. Memahami proses tanaman tersebut bertumbuh. Hingga saat masa panen kami pun menikmati hasil dari proses penanaman kangkung yang memerlukan beberapa bulan untuk bisa dipanen. Jadi belajar sesuatu bukan hanya mendengarkan guru menerangkan namun dari hal kecil kita bisa mendapatkan sebuah makna dan pembelajaran.

Proses Belajar

Oleh Bryan Heinz

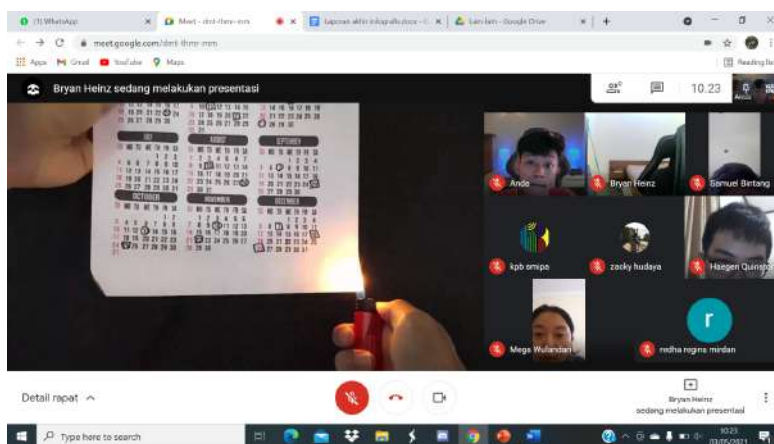
Proses belajar tidak pernah berakhir kita bisa belajar dimana saja dan kapan saja. Pada saat SD pada saat mengikuti Musik Sore pasti ada yang namanya penyerahan sertifikat tanda bahwa belajar tidak pernah berakhir. Dulu aku berpikir “Ya jelas mereka tidak akan berhenti belajar karena mereka baru lulus SD, SMP” namun akhir pada saat SMP aku berpikir bahwa iya benar juga “belajar tidak akan pernah berakhir”. Pada saat berkegiatan di luar sekolah kita masih bisa mendapatkan hal hal baru yang malah justru tidak kita dapatkan di sekolah.

Proses belajar tidak akan pernah berhenti selama kita memang memiliki keinginan untuk belajar hal hal baru dalam hidup kita. Namun aku sendiri jujur kadang malas untuk belajar dari nol atau belajar dari awal. Apa lagi belajar kadang masih suka tergantung dengan *mood* ku.

Namun selama di KPB aku banyak belajar dari pengalaman. Hal yang perlu diketahui adalah bahwa KPB tidak belajar pelajaran seperti SMA pada umumnya. Kami tidak belajar kimia, biologi secara teori namun menurutku kita masih belajar meskipun tidak secara langsung. Memang beberapa orang belajar secara teori. Aku pribadi les lagi agar pada saat ujian nanti aku bisa mengerti. Salah satu hal yang aku pelajari dengan cara belajar dari pengalaman adalah etika. Memang etika salah satu cara yang paling benarnya adalah dengan cara pengalaman. Memang kadang kita masih suka diingatkan

orang tua, teman, atau kakak bahwa kita harusnya begini bukan begitu. Dengan adanya ditegur seperti itu kita juga jadi belajar bahwa hal yang kita lakukan adalah hal yang salah.

Salah satu *skill* yang aku pelajari selama di KPB adalah komunikasi, komunikasi antar teman bahkan komunikasi bersama dengan mentor atau anggota komunitas lain. Pada saat proyek membuat

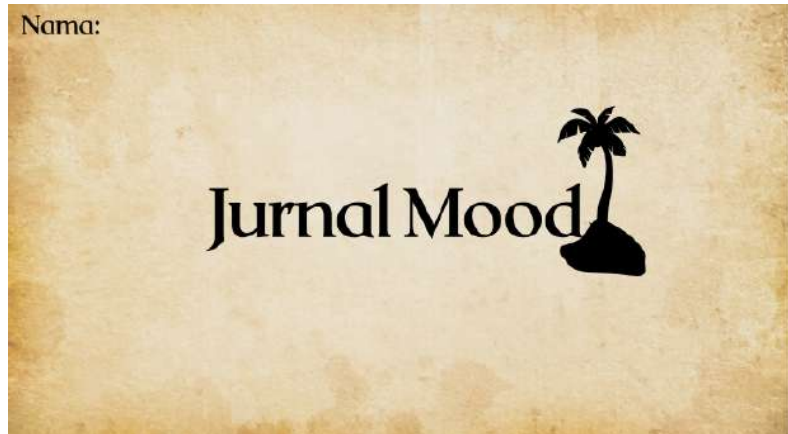


kertas daur ulang aku juga belajar banyak hal. Dari awalnya mulai dari coba coba *trial and error*, hingga akhirnya kita bisa menemukan cara terbaik untuk membuat kertas daur ulang. Hal hal tersebut tidak akan kita dapatkan dengan cara baca buku namun dari pengalaman yang kita alami. Pada saat membuat kertas aku juga banyak melakukan kesalahan karena awalnya kita gak tahu apa apa. Meskipun sudah mengikuti kelas semesta kita masih tetap perlu melakukan *trial and error* sendiri. Namun aku dan teman bisa belajar dari kesalahan kita sehingga tidak perlu mengulangi kesalahan berulang ulang.

Meskipun proyek kertas mulai dari *trial and error* aku bisa belajar dari kesalahan tersebut dengan cara: kreatif, berani mencoba, dan pantang menyerah. Apabila aku tidak kreatif aku tidak akan bisa berkembang dan mengeluarkan ide-ide. Namun pada saat sudah ada ide nya aku harus berani mencoba agar memastikan bahwa metode atau ide yang aku berikan ini bisa efektif atau tidak

apabila masih salah dan tidak berhasil kalau aku memiliki sifat yang gampang menyerah aku tidak akan memikirkan solusi selanjutnya.

Selain kertas aku juga belajar bagaimana caranya mendesain poster dengan baik. Mulai dari menentukan *audience*, riset warna, lalu desainnya itu sendiri. Sebenarnya aku tidak terlalu banyak dapat pelajaran pada saat mendesainnya sendiri, aku banyak belajar apa saja yang harus dilakukan sebelum mulai mendesain suatu poster.



Menentukan *audience*. Setiap *audience* memiliki temanya masing-masing. Mulai dari anak-anak. Mereka cenderung lebih tertarik dengan desain yang berwarna dan banyak gambarnya. *Font* yang dipilih juga tidak bisa kaku dan harus unik. Apa bila *audiencenya* remaja mereka mungkin sudah tidak terlalu tertarik lagi dengan design yang banyak gambar kartunnya. Soal warna dan gambar juga disesuaikan dengan gender *audiencenya*. Tapi menurutku desain itu akhirnya kembali lagi ke selera masing-masing orangnya.

Pembelajaran di KPB semuanya tidak secara langsung. Kita harus memiliki kemampuan untuk menganalisis dan melakukan pemaknaan mengenai apa saja yang sudah kita lakukan hal apa saja yang bisa kita ambil dari kegiatan yang sudah kita lakukan, hal baru apa saja yang kita dapatkan atau pelajari dari setelah mengikuti kelas atau kegiatan tersebut.

Quality > Quantity

Oleh Haegen Quinston

Ada sebuah pembelajaran yang kudapatkan akhir-akhir ini, yang cukup membuatku ingin berubah untuk kedepannya, karena ternyata selama ini, tidak diterapkan.

Dalam 1 bulan Februari ini, aku dan teman-teman membuat kertas (dicetak) untuk dijadikan produk kalender/*notes* dan dijual. Selama ini, aku bisa melakukannya dengan konsisten, setiap hari minimal 10 jadi. Konsistensi tersebut bisa membuatku bangga atas hasil dari proyek ini. Namun, di sisi lainnya, kualitas kertas yang aku buat masih belum konsisten dan belum baik.



Ada beberapa kertas buatanku yang baik, namun memiliki bolongan di dalamnya. Sehingga, aku menambal lubangnya, daripada kakerjakan pencetakannya kembali. Namun, hasil akhirnya tidak bagus, sangat tidak bagus. Di saat itu, karena ada teman-teman lainnya, maka aku benar-benar menyadari, harusnya saat itu aku langsung saja mengulang prosesnya. Toh, hasilnya jadi tidak maksimal dan kertas tidak bisa digunakan karena salah standar.

Meskipun aku sendiri tahu akibat dari perbuatanku, namun aku masih menerimanya dan mentoleransinya karena ada perasaan/sifat asal jadi dan asal

banyak, di dalam diriku. Aku juga merasa "*lebar*" jika hal yang tadinya bagus malah perlu dibuang dan diulang begitu saja.

Di sisi lainnya, aku sering mendengar mengenai kuantitas dan kualitas. Manakah hal yang lebih baik tanpa pasangannya, apakah kuantitas atau kualitas? Orang-orang suka bilang bahwa, lebih baik kualitas daripada kuantitas. Hal tersebut juga yang menggambarkan proses pencetakan kertas yang aku lakukan. 'Kuantitas itu penting dan bagus, apabila maksimal. Tidak ada salahnya. Namun, alangkah baiknya apabila kuantitas tersebut, disertai juga dengan kualitas. Tidak hanya "asal banyak" namun "asal maksimal'. Setidaknya itulah yang aku pelajari dari proyek membuat kertas daur ulang, akhir-akhir ini.

Untuk tingkat ketebalan kertas sendiri, aku sendiri cenderung membuatnya terlalu tebal. Namun, yang membuatku bingung adalah saran-saran dari teman-teman lainnya. Ketika aku sengaja membuatnya tipis, pasti dibilang ketipisan. Namun, kembali lagi aku disalahkan kalau aku membuat

kertas yang ketebelan. Dari sana, aku belajar atas *double standard* yang bisa orang-orang lain miliki, untuk mengatasinya, aku tanya saja, apa maunya mereka. Kalaupun membingungkan, aku setidaknya berusaha semaksimal mungkin dan mengikuti kata hati, se-serba salah apapun.



Setelah membuat banyak kertas tiap harinya, ternyata selalu saja ada yang salah ketika di-*print*, atau salah karena mudah robek. Setelah aku mengenal prosesnya jauh lebih dalam lagi, ada hal-hal yang bisa ku perbaiki dalam prosesnya.

Hal yang pertama adalah lubang udara pada cetakan kertas. Jika kita gagal membuat kertas dan membalikkan adonan kembali, saat kita mencetak kembali, entah kenapa ada sebuah gumpalan udara di bawah cetakan yang menahan cetakan untuk $\frac{1}{2}$ tenggelam. Karena lubang udara itu, aku awalnya selalu gagal dalam mencetak kertas. Ada berapa bagian yang tidak terisi oleh bubur kertas (di cetakannya).

Solusi untuk permasalahan itu adalah tidak gagal dalam mencetak kertas, menyerap seluruh air yang ada di cetakan terlebih dahulu, dan membersihkan bubur kertas yang tersisa. Ketika hal-hal tersebut sudah dilakukan, cetakan akan aman dari udara yang menyangkut, apabila kita tidak gagal mencetak kertas kembali.

Problem kedua yang aku sempat hadapi adalah kesulitan dalam pemindahan kertas ke kain. Setelah dicetak, kertas dipindahkan ke sebuah kain dan airnya diserap oleh busa spons agar lebih kering, Namun, saat cetakan diangkat, terkadang kertas malah pecah (bergumpal), robek, dan tidak berhasil jadi. Untungnya, aku menemukan solusi untuk masalah ini yaitu cetakan diketuk-ketuk sambil diangkat agar kertasnya terjamin lepas. Tapi jangan diketuk terlalu kencang, nanti akan pecah juga.

Sekian dan Terima kasih...

Lika-liku Belajarku

Oleh Nathania Zahran

Pembelajaranku di KPB selama ini sangat mengasikkan. Walaupun begitu pasti tetap saja ada masa naik turunnya. Pembelajaran di KPB sangat mengasyikan karena tentu saja beda dari sekolah yang lain. Tapi karena beda dari yang lain ini, kadang aku dapat pengalaman buruknya. Mungkin aku akan mulai dari cerita menariknya dulu.



Pada awal K10 di KPB, aku cukup kaget karena saat SD dan SMP aku masih belajar pelajaran teori.

Walaupun di SMP belajarnya beda dengan pada saat aku di SD, tapi aku masih bisa beradaptasi dengan cepat pada saat itu. Mulai masuk ke SMA di KPB awalnya aku cukup kaget. Dari yang biasanya belajar pelajaran tiap hari, dapat tugas untuk dikerjakan di rumah, ulangan, dan ujian. Walau sebenarnya kurang lebih sama polanya, yaitu belajar, dapat tugas, diuji kan, dan menunjukkan hasil akhir dari belajar tersebut, namun hal yang dibelajarkannya berbeda.

Untuk pembelajaran di KPB karena basis proyek, jadi belajarnya dari kegiatan proyek yang dipilih. Karena tidak ada pelajaran, jadi aku harus bisa mengaitkan proses kegiatan proyek ku dengan pelajaran yang ada. Contohnya seperti matematika, aku harus bisa sesuai dengan timeline dan deadline yang dibuat, kemudian memperkirakan skenario hari kegiatan hari itu, atau saat proyek yang membuat benda, aku harus bisa mengukur desain yang digital dan yang *real*-nya. Kemudian untuk bahasa, aku belajar Bahasa Indonesia dari menulis esai, proposal, laporan, dan kegiatan menulis lainnya. Untuk Bahasa Inggris saat itu aku coba untuk presentasi menggunakan Bahasa Inggris. Lanjut pelajaran IPS, PKN, atau pelajaran sosial lainnya, aku belajar di caraku bersosialisasi dengan narasumber, saat bertemu orang baru, saat menentukan cara marketing produk yang dijual, saat menjadi admin atau *contact person*, dan masih banyak lagi. Hanya pelajaran IPA yang sedikit sulit untuk dicari, mungkin saat aku berkegiatan di proyek berkebun di kelas 10.

Kalau di sekolah lain ada ulangan atau ujian yang dilakukan secara berturut-turut, di KPB juga ada. Tapi caranya yang berbeda, yaitu dengan presentasi, dan refleksi. Menurutku malah dengan presentasi dan refleksi ini, aku lebih memaknai apa yang ku pelajari selama di KPB. tidak hanya asal merefleksikan apa yang dipelajari, namun harus sesuai dengan aspek yang ada di Smipa, yaitu nurani, nalar, kreatifitas, jasmani, Karakter. Jadi lebih mendalam lagi refleksinya. Pembelajaran di KPB ini, memang berbeda tidak ada pelajaran yang dipelajari. Tapi dari proyek atau kegiatan yang dilakukan selama ini, aku malah jadi lebih bisa berkembang lebih baik lagi. Dari cara aku bersosialisasi dengan orang lain, cara aku berpikir, dan *life skill* aku merasa jadi lebih baik lagi.

Masuk ke cerita yang terkadang membuatku sedih. Karena di KPB berbeda, terkadang saat aku sedang main dengan teman di luar Smipa, pembahasan yang dibahas berbeda. Saat mereka membahas tentang pelajaran di sekolahnya, aku hanya bisa mendengarkan, bagian ku bicara hanya saat mereka bertanya padaku bagaimana aku belajar di sekolah, baru aku menceritakan atau bicara. Kemudian lagi, saat ngobrol tentang ujian atau ulangan. Mereka bercerita menggunakan emosi yang terlihat mengasikan, namun karena aku tidak ujian dan ulangan jadi aku tidak paham. Terkadang aku malah berbicara sarkas.

Walaupun begitu, aku masih tetap bisa bermain dengan yang lain, karena itu konsekuensi yang sudah aku terima dari awal masuk KPB. Namun aku masih bisa tetap mendapatkan teman yang bisa diajak ngobrol dan saling mengerti.

Belajar A-Z

Oleh Nathania Zahran



Banyak sekali hal yang telah ku pelajari di KPB. Walau tidak ada pelajaran, tapi hal lain yang lebih bermanfaat menurutku, dapat aku pelajari. Dari kelas 10, banyak sekali proyek yang aku lakukan, kurang lebih ada 7 proyek yang dikerjakan, dan tentu saja berbeda-beda. Mulai dari semester satu, ada berkebun. Pada saat itu kelompokku ingin menyelesaikan masalah yang ada di kebun belakang Smipa. Banyak daun berserakan dan kebun yang kosong.

Akhirnya kami coba untuk menanam berbagai macam tumbuhan di kebun, saat itu tidak langsung berhasil. Tentu saja kami trial and error tanaman apa yang cocok dan bertahan. Walau sudah direset tapi hasil yang disajikan berbeda. Hampir 5 tumbuhan yang diuji cobakan. Kemudian dari daun yang berserakan di kebun belakang, kami masukan di proyek

Kertas Daur Ulang.

Walaupun pada saat itu sedang pandemi, kami tetap menyempatkan diri untuk ke sekolah masing-masing individu, untuk merawat kebun. Ada cerita lucu saat berkebun, saat itu kami coba untuk kolaborasi bersama adik-adik TK. Kemudian kami coba untuk membuat video cara menanam dan diberikan ke adik-adik, tentu saja kami butuh aktor yang mencontohkan berkebun. Jadi kami pilih Haegen untuk jadi aktornya, secara dia kaku saat ngobrol apa lagi ini di depan kamera. Karena kami ingin videonya menarik, jadi kami coba untuk merias Haegen sebagai aktor video “Cara Menanam Kangkung”, kami buat mahkota, dan jubah karena tema adik-adik TK pada saat itu adalah kerajaan. Hal itu sangat lucu membuat kami tertawa senang.

Ada lagi cerita lucu yang kami alami saat proyek berkebun. Pada saat itu kami menanam singkong di kebun, karena Pak Iwan pernah menanam singkong, maka kami coba untuk menanamnya juga. Karena jangka waktu singkong sampai tumbuh cukup lama, sampai tertinggal oleh kami dengan kenaikan kelas. Pada saat itu kami juga rajin merawat tanaman singkong ini. Namun saat di cek untuk singkongnya diambil, ternyata busuk. Entah kenapa bisa busuk padahal belum juga di panen. Mungkin dimakan oleh binatang atau serangga yang ada di tanah. Tentu saja kami sedih karena tadinya ingin kami olah tapi gagal.

Untuk daun kering yang ada di kebun tadi, kami olah digabung saat membuat kertas daur ulang. Proyek ini masih berlangsung sampai saat ini. Awal proyek berlangsung kami banyak trial and error pada pembuatan kertasnya, sampai akhirnya kami menemukan satu cara untuk membuat kertas daur ulang sampai jadi. Dari cara membuat bubur kertas yang kami tentukan dengan cara di blender, kemudian daun kering yang dicacah sampai bubuk, cara cetak kertas yang efektif, dan cara mengeringkan kertasnya juga. Di proyek ini kami mengajak warga Smipa untuk menyumbangkan kertasnya. Setelah itu produk kertas kami jual. Namun gagal karena tidak ada yang berminat.

Dilanjut dengan proyek di semester 2 kelas 10. Ada banyak proyek yang dilaksanakan pada saat itu. Seperti Belajar Mendesain, Membuat Pot Gerabah, Membuat Musik Video, Membuat Infografis, Galeri Seni, dan Pentas Seni. Kemudian benang merah dari proyek ini adalah Galeri seni kecuali Pentas Seni. Setiap bulan kami mengerjakan satu proyek, jadi satu bulan satu proyek. Cukup padat, malah sangat padat kegiatan kami pada saat itu. Tapi, dengan lika-liku yang kami dapat saat mengerjakan proyek, akhirnya kami bisa berhasil menuntaskannya.

Setiap proyek yang kami kerjakan, kami belajar terlebih dahulu kepada ahlinya. Kami mencoba untuk membuat kelas semesta. Dengan mengundang teman-teman KPB lainnya, dengan narasumber ahli sesuai topik proyek yang kami pilih, kelas semesta dibuat. Namun sayangnya tidak setiap kelas semesta yang kami buat ada yang datang, hanya sesekali saja teman-teman KPB lainnya yang datang. Itu pun entah kenapa tidak sampai akhir acara. Tapi tidak apa, karena kegiatan masih berjalan. Dari alumni, orang tua Smipa, sampai orang luar Smipa, yang menjadi narasumber kami.

Jika diingat lagi, sudah banyak kegiatan yang kami lakukan, bahkan pada saat itu masih kelas 10. Walaupun kami sering banyak dapat masalah, dan masukan dari luar KPB, kami tetap semangat melakukan proyek, tanpa mengambil hati omongan orang luar. Hanya jadi motivasi saja agar kami bisa berkembang lebih baik lagi.

Menunda Nyenack

Oleh Haegen Quinston

Proses belajar sering kita alami sepanjang kita bekerja, bahkan sepanjang hidup. Menurutku, belajar itu tidak akan berhenti selama kita ingin dan konsisten melakukannya. Namun, diri kita bukanlah manusia yang sempurna. Sehingga, inkonsistensi terjadi ketika kita mengerjakan hal-hal, misalnya tergantung dengan *mood*.

Salah satu hal yang paling aku pelajari di KPB adalah mengenai belajar dari pengalaman dan saat

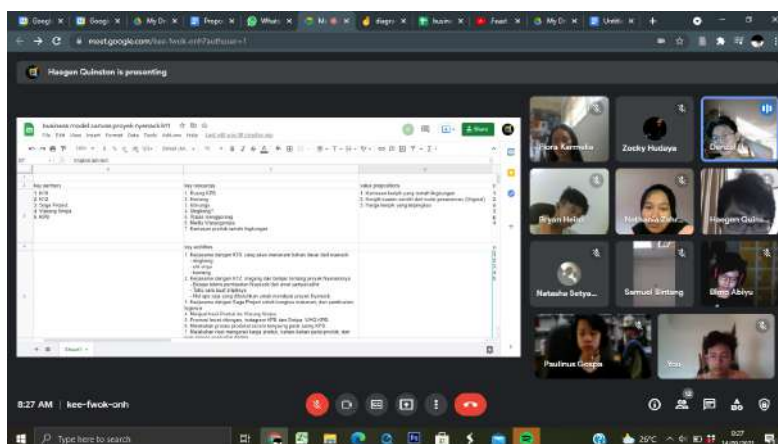


keadaan tidak membantu. Pengalaman yang saya alami adalah saat melakukan proyek kertas dan proyek Nyenack semester lalu.

Perpindahan masa transisi antara KPB dan SMP menurutku cukup berat. Secara gaya pembelajaran, maupun secara kesulitan, keduanya sangat berbeda. SMP menurutku cukup kurang menantang karena

aku belum bisa keluar dari zona nyaman. Namun di KPB, menurutku tingkat pembelajarannya berbeda level, karena bukan hanya keluar dari zona nyaman, hal yang kami lakukan di KPB bisa diterapkan di pekerjaan nanti. Namun, proyek Nyenack dan kertas adalah tempat dimana aku menemukan pengalaman buruk dan inkonsistensi. Kasusnya bermula dari perencanaan proyek Nyenack di semester 1 Kelas 11 lalu. Proyek Nyenack dimulai dari angkatan 4 KPB, yang dimana proyek tersebut diturunkan pada kami. Setiap hari Senin, k11 dan K12 melakukan diskusi dan *mentoring* mengenai kelanjutan proyek tersebut.

Namun, aku tidak mengerti dan tidak begitu peduli dengan proyek tersebut (nyenack) apalagi karena ada proyek mandiri yang dimana, urusannya lebih sibuk (dalam hal penting-genting). Karena tidak begitu mengerti, aku jadi bingung saat pelaksanaan proyek. Belum lagi ditambah masalah, ternyata karena aku beli di supermarket, biayanya jadi jauh lebih mahal.



Lebih parahnyanya lagi, ada bahan yang tidak kutemui saat berbelanja yaitu singkong. Karena semuanya

dadakan dan tanpa pertimbangan tambahan, maka aku tidak bisa membeli apa yang diperlukan tepat waktu. Hal itu mempersulit kelompokku dan kinerjanya yang lambat.

Maksudku kinerja yang lambat, adalah kebingungan dan masalah internal yang tidak terlalu dikomunikasikan. Misalnya adalah saat membuat LogFrame, kami betul-betul bingung dan tidak terbayang akan proyeknya. Entah dengan berdiam, berpikir dengan lama, dan juga memiliki sudut pandang yang saling berbeda dari teman lain. Karena kami belum pernah praktek, maka kami juga bingung perlu seperti apa bayangan proyeknya.

Setelah beberapa bulan berlalu, akhirnya kami baru mulai melakukan uji coba pertama di proyek ini. Uji cobanya dilakukan dalam beberapa tahap, di tahap pertama kami melakukan uji coba secara umum. Ujicoba ini meliputi membuat keripik kentang, ubi, dan singkong. Kebetulan, aku sendiri tidak menemukan singkong sehingga tidak bisa dilihat prosesnya seperti apa. Karena sistem belanja dilakukan dadakan, maka kami malah praktek secara terbatas.

Kesalahan fatal yang aku lakukan pada proyek nyenack adalah melakukan uji coba berkali-kali dengan metode aneh-aneh. Setelah uji coba tersebut selesai, biayanya cukup mahal, dan ternyata selama ini ada K12 yang siap membantu. Kalau saja aku berpikir secara runut, pasti akan lebih nurut dengan K12 dan tidak perlu uji coba kembali.

Namun, meskipun aku melakukan kesalahan yang berulang-ulang, tentu aku bisa belajar darinya. Dengan cara: peka, sadar, dan ingin perbaiki. Meskipun aku berulang-ulang melakukan kesalahan yang sama, aku akhirnya sadar akan hal itu dan memperbaikinya. Dalam proyek kertas, aku diberikan peran untuk membeli *ring binder*. Sebagai tindak pencegahan, aku membelinya di hari Jumat dan tidak mepet Minggu. Untung saja langsung ketemu dan dibawa ke sekolah sesuai kebutuhan, tidak ditunda dan akhirnya tidak ditemukan.

- Perjalanan Belum Berakhir-

Oleh Zacky Hudaya



Perjalanan dalam proyek kelompok belum selesai. Pada semester dua ini kami fokus ke proyek kelompok. Kali ini kami hanya fokus pada proyek kertas saja, tidak mungkin kami bisa mengerjakan semua hanya dengan dua orang saja. Melihat anggota kami yang sangat sedikit maka proyek kertas ini kami kerjakan bersama-sama. Inovasi baru

kami terus kembangkan, kali ini kami membuat kalender dan notes. Berbagai diskusi rancangan kalender dan notes sudah kami diskusi dan sepakati. Pembuatan prototipe adalah hal terpenting, di mana kami mengetahui proses pengerjaan kalender dan notes seperti apa.

Trial and error kami lalui hingga sekarang, proses pembuatan tidak semudah yang kami bayangkan. Apa lagi dengan kondisi seperti ini, kami semua harus kembali beraktifitas dan melakukan pembelajaran secara daring dengan melihat kenaikan angka terpapar kini semakin banyak. Akhirnya kami pun harus mencivil pembuatan kertas daur ulang tersebut di rumah masing-masing anggota dengan target setiap hari menghasilkan setidaknya 5 hingga 6 kertas, namun jika lebih banyak dari itu maka lebih baik. Banyak tantangan dan kendala yang kami lalui seperti proses pengeringan kertas, keterbatasan alat dan bahan, dan juga pengendalian mutu pada proses pencetakan kurang baik. Memang proses ini membutuhkan kesabaran dan niat yang besar agar proses pengerjaan bisa lebih maksimal.

Memang pengerjaan kertas ini sangat lambat banyak sekali kertas yang kurang dari standar kualitas yang kami buat sebelumnya. Banyak kertas yang kami akhirnya olah kembali menjadi bubur kertas. Kertas yang robek ketika proses pencabutan, perbedaan warna, kertas yang berbeda ukuran, serta kertas yang cukup tipis dan terlalu tebal membuat kertas tersebut tidak bisa dipakai dan akan diolah kembali menjadi bubur kertas.

Sebagai tim produksi, kami harus tetap berusaha dan memberikan hasil yang terbaik. Walau proses pengerjaan harus dilakukan di rumah masing-masing, hal tersebut tidak membuat kami menjadi suatu masalah. Kami menjadikan ini sebagai tantangan bagaimana agar kita bisa lebih baik dari segi produksi maupun saat berkomunikasi secara online. Hari demi hari kami jalani dengan produksi kertas di rumah masing-masing dengan menghasilkan kertas sesuai target. Namun cuaca bulan ini cukup buruk dengan pergantian cuaca hujan kita tidak bisa memprediksi. Ada kala dimana sinar terik matahari cukup panas tiba-tiba hujan besar. Kertas pun susah mengering, bagaimana pun solusi harus kami dapat dengan cara proses pengeringan memakai *hair dryer*.

Berbagai tantangan pasti kami dapatkan saat jalannya produksi ini. Masalah yang cukup krusial pada saat produksi kertas yaitu mengenai takaran adonan kertas ke cetakan. Hasil setelah proses penjemuran bisa sangat terlihat jelas. Ada kertas yang cukup tipis bahkan tingkat ketipisan kurang lebih seperti kertas roti. Namun ada juga yang kertas cukup tebal. Ketebalan kertas bahkan pernah melebihi karton. Hal tersebut membuat pengerjaan dua kali, seluruh kertas yang gagal dan tidak lolos pengendalian mutu yang kami buat akan dibuat notes kecil dan ada beberapa yang diolah kembali hingga menjadi bubur kertas yang sudah saya ceritakan di atas. Perjalanan sebagai tim produksi tidaklah mudah. Banyak orang yang mengira hanya membuat kertas sangat gampang, namun realita tidak semudah yang kita bayangkan. Gampang hanya dimata orang yang sudah professional. Cara kita mengatur waktu agar proses pengerjaan bisa konsisten setiap harinya. Perjalanan belum berakhir sampai sini saja, masih banyak yang harus kami selesaikan di semester ini.

Masuk ke Tahun 2022

Oleh Samuel Bintang

Belajar, aktivitas ini adalah sebuah esensial selama proses kegiatan saya di KPB, mau dari awal memasuki jenjang kelas 10, 11 dan 12 sendiri untuk kedepannya. Kini untuk di jenjang kelas 11 saya belajar beberapa hal, jumlahnya sendiri cukup memuaskan. Sesi pembelajaran hanya terjadi saat kegiatan dengan anggota KPB lain, yaitu dengan kelas 10 dan kelas 12. Sesinya sendiri diadakan pada awal-awal Januari 2022, pada tanggal 17 Januari 2022 hari Senin. Saat itu saya mengikuti sesi kelas semesta bersama Kak Andy dan beberapa anggota kelas 10, 11 dan 12, tepat di pendopo sekolah, sesi ini berjalan dalam beberapa jam, dari awal kegiatan, Kak Andy membawakan materi terkait cara untuk memimpin.

Saat itu saya mendapatkan pemahaman baru terkait menjadi pemimpin. Awalnya kukira untuk memimpin sebuah kelompok, yang mendapatkan posisi pemimpin harus dikenal dengan keahlian berorganisasi nya yang hebat, dapat mengambil tanggung jawab sambil memerintah pengikutnya. Kenyataannya berbeda, pemimpin tidak selalu berhubungan memimpin sebuah kelompok, atau berkaitan dengan seorang sosok pemimpin seperti presiden, untuk melakukan hal atau mendapatkan posisi ini. Pesannya kita harus mulai memimpin diri sendiri, tanpa "self guidance", belajar mulai memimpin diri sendiri untuk melakukan hal-hal sederhana, seperti rutinitas harian. Dari itu, dengan mengkonsistensikan hal tersebut kita dapat melakukan hal-hal yang lebih besar, mengambil target-target besar akan memerlukan waktu dan proses yang sulit, berbeda dengan memulai dari kecil dulu. Memimpin diri sendiri adalah sebuah hal yang dikenal mempunyai sebuah tanggung jawab, seperti yang saya sebut sebelumnya yaitu rutinitas harian. Kenyataannya berbeda, tanggung jawab diri sendiri sudah termasuk dengan menjaga kesehatan dan pikiran sendiri. Memimpin diri untuk menjaga kesehatan, melakukannya dengan konsisten dapat membentuk sebuah kebiasaan baru, membiasakan diri dengan suatu hal yang biasanya kita tahu dan pernah lakukan, tetapi belum dilakukan secara konsisten.

Melakukan sebuah kebiasaan baru yang baik tentu diinginkan oleh orang-orang. Saat ditanyakan yang mau untuk melakukan atau memimpin perubahan ini, biasanya orang-orang sudah mulai kabur, karena bukan sebuah kebiasaan, atau hanya menginginkan untuk menikmati perubahannya saja. Mendapatkan sebuah posisi pemimpin biasanya menggunakan sebuah standar, dan niat dari diri sendiri, banyak orang menganggap posisi pemimpin sulit untuk dilakukan, tetapi sebenarnya semua orang-orang dapat melakukannya. Memimpin adalah sebuah tahap untuk mencapai sebuah tujuan, sama pula seperti sebuah proses belajar. Belajar untuk mengetahui sebuah informasi, sebuah ilmu pengetahuan, biasanya setelah belajar di sekolah. Dari bahan pelajaran matematika, IPA, IPS dan Bahasa Indonesia, kadang kala orang-orang suka bingung, mau diapakan pengetahuan tersebut. Berkaitan dengan topik ini, hari ini saya belajar terkait sebuah pepatah, mengajarkan tentang apa gunanya mengetahui tanpa menggunakan apa yang diketahui, contohnya bisa diambil dari kata ilmu pengetahuan, pengetahuan adalah bentuk informasi yang diketahui, dan ilmunya berhubungan dengan cara pemaparannya di kehidupan. Sejak mengikuti kelas ini saya menjadi lebih paham, cara saya berpikir terkait topik posisi pemimpin dan ilmu pengetahuan berubah sepenuhnya, lebih mengerti cara untuk menerapkan kedua hal tersebut ke kegiatan kehidupan sehari-hari, seperti memulai kebiasaan saya dalam rutin menggambar.

Sesi pembelajaran ini tidak berhenti disitu saja, pada kegiatan kelas kedua, kegiatannya tidak spesifik sebuah sesi belajar untuk materi tertentu, tetapi apa yang saya dapatkan dari kegiatannya mengajarkan saya beberapa hal. Tepat pada tanggal 02/02/2022, kami mengadakan sebuah sesi "google meeting" untuk membahas dan membuat proposal proyek Gambung. Sesi ini dipimpin dan dibimbing oleh beberapa anggota kelas 12, ada 3 anggota kelas 12 yang aktif untuk mengajak kami berdiskusi untuk topik pembuatan proposal. Dalam merumuskan proposal ini, kelas 11 dan kelas 10 ikut dalam kegiatan ini. Semua anggota kelas dari KPB ikut berpartisipasi, karena kegiatannya "online", seringkali terjadi sebuah permasalahan, frekuensinya sendiri masih cukup tinggi. Seringkali berulang-ulang pada kegiatan "online" lainnya. Dimulainya proses diskusi, kami diminta untuk memberikan opini. Diminta saat ada yang menanyakan untuk sebuah kesepakatan ide tertentu, yang diminta dari kami hanyalah tanggapan "ya" atau "tidak", sayangnya sering ada yang diam dan tidak menjawab.

Tetapi saat dipaksa, atau dipilih langsung dengan disebut namanya, pasti menanggapi. Permasalahan ini anehnya hanya terjadi saat *online* saja, tetapi saat mengikuti kelas secara *offline*, semua anggotanya aktif, serasa ada sebuah beban yang didapatkan saat mengikuti "kelas online", antara suasana kegiatan atau kebiasaan yang belum terbangun. Kebiasaan berkegiatan "offline" sudah terbangun di kebanyakan anggota KPB, saat di sekolah, semua anggota cukup aktif, saat diminta pertanyaan mereka menjawab dengan jelas, saat diberikan sebuah tugas.

Tugasnya dikerjakan dengan aktif dan serius, dari apa yang saya amati, ini ada sebuah kebiasaan yang terbangun oleh suasana sekolah. Suasana terasa serius, muncul karena ada rasa "official", rasa tanggung jawab sesaat menghadirkan diri di sekolah, secara pikiran dan fisik sendiri, tetapi sayangnya sifat ini belum terbangun saat kegiatan. Penyebabnya sendiri mungkin karena suasana rumah, atau distraksi, kadangkala ada faktor luar, seperti koneksi internet atau sebuah tanggung jawab dan kebiasaan yang sering terjadi di rumah, bagi saya sendiri penyebabnya adalah rasa nyaman. Berhubungan dengan rasa nyaman, perasaan nyaman itu sering terbawa jauh, sehingga melupakan prioritas utama, seperti kegiatan sekolah, untungnya bagi saya sendiri, saya usahakan agar hal ini tidak pernah terjadi pada diri atau pemikiran saya. Efeknya cukup berdampak dalam kegiatan saya menggambar, jika saya masuk dunia kerja, kebiasaan ini harus berubah, demikian agar proses menggambar saya efektif, hasilnya tidak jauh berbeda saat bekerja di kantor, dimana sifat profesional adalah perilaku yang diperlukan.



Belajar Nyangkul

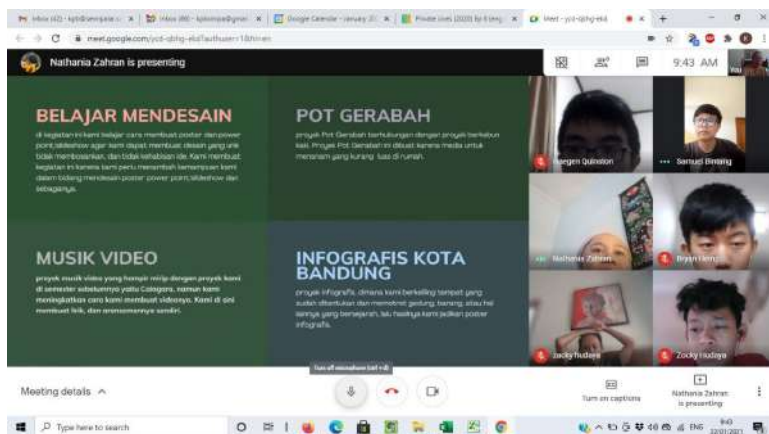
Oleh Bryan Heinz

Salah satu alasan mengapa aku memilih KPB adalah karena cara belajarnya yang unik. Di KPB kita tidak belajar akademik seperti di SMA biasanya, kami di KPB banyak melakukan proyek. Namun pada saat aku bercerita bahwa kita di kpb tidak belajar akademik banyak orang yang bertanya terus nanti lulusnya gimana. Salah satu cara kami



untuk mendapatkan ijazah adalah dengan cara ujian persamaan. Karena nanti di akhir aku masih butuh ujian persamaan untuk melanjutkan ke kuliah aku memutuskan untuk Les tambahan setiap harinya. Jadi aku tidak hanya belajar di sekolah saja, namun aku juga ada les tambahan seperti Matematika, Kimia, Biologi, dan Fisika. Aku sendiri memulai les ini dari Kelas 10. Karena aku ingin paham mengenai materi yang akan diujikan nanti bukan hanya sekedar bisa mengerjakan saja.

Ngomong-ngomong mengenai belajar. Apa aja sih yang dilakukan di KPB kalo kita gak belajar. Salah satu cara kita belajar adalah dengan berproyek. Seperti contohnya pada saat kelas 10. Proyek yang kami lakukan adalah proyek berkebun, yang dimana secara tidak langsung kami belajar biologi, dan bahkan praktek sendiri tidak belajar berdasarkan buku cetakan yang membosankan. Salah satu metode belajar yang sering kita lakukan di awal proyek adalah metode riset. Kadang kami melakukan riset mandiri, lalu kami diskusikan secara bersamaan dalam satu forum. Disanalah kami akan berbagi pendapat dan berbagi semua yang sudah kami riset secara mandiri.



Selain riset mandiri, kami juga kadang bertanya tanya kepada ahlinya pada saat di Kelas 10 kami banyak melakukan kelas semesta. Salah satu kelas semesta yang paling aku ingat adalah pada saat kelas semesta bersama Kak Alvinska pada saat di Gamburg. Pada saat itu kami belajar banyak

mengenai pengolahan dari sampah sampah, hingga akhirnya jadi barang yang cukup bagus. Pada saat kami bertanya mengenai kertas Kak Alvinska sendiri kurang paham mengenai kertas karena tidak terlalu mendalami pengolahan kertas daur ulang. Sehingga kami perlu banyak eksplorasi sendiri pada saat kami memulai proyek kertas.

Salah satu cara kami belajar di KPB adalah dengan cara *trial and error*. Metode ini banyak kita lakukan pada saat kami melakukan proyek kertas. Kita harus banyak eksplorasi mandiri, banyak coba-coba. Kita juga harus produktif dan kreatif pada saat mengerjakan proyek ini. Daya juang setiap anggota akan berpengaruh dengan proyek ini. Pada awalnya kami banyak bingung karena apa saja yang harus dilakukan, namun banyak ide yang kita punya kita coba satu persatu hingga pada akhirnya kami bisa membuat kertas yang baik.

Salah satu tantangan terbesar bagiku selama di KPB adalah belajar untuk konsisten. Seperti contohnya Atomic Essay yang dimana adalah kebiasaan baru kami semua di KPB, kadang aku malas untuk mengetik banyak, kadang juga aku bingung mau cerita atau nulis apa di Atomic Essayku. Belajar untuk jadi konsisten dalam satu hal kecil sangatlah sulit bagiku sehingga pada saat mencoba membangun konsisten dalam suatu hal yang besar.

Belajar tidak selalu harus dari buku, maupun soal dengan eksplorasi mandiri dan diskusi dengan teman-teman kami juga bisa jadi dapat pengetahuan dan wawasan baru. Selama di Kelas 10 aku banyak belajar dari Kelas Semesta, riset dan diskusi bersama dengan teman-teman. Namun kebanyakan di kelas 10 aku lebih banyak belajar untuk beradaptasi dengan hal hal baru di KPB, seperti contohnya kualitas riset yang harus ditingkatkan, mengurangi rasa malas yang berlebihan



Asumsi vs Asumtif

Oleh Haegen Quinston

Salah satu pembelajaran yang aku alami di KPB adalah mengenai asumsi. Asumsi sendiri merupakan standarisasi dan anggapan yang memiliki dasar yang, terkadang malah tidak ada dasar sama sekali. Pengalaman menarik yang ada di KPB terkadang muncul dari sana (bagi aku)

Pengalaman pertama yang aku alami mengenai asumsi adalah saat proyek pertama K10, Ngurusan Kebon Babarengan. Saat itu, kami mengurus dan mengelola kebun sedemikian rupa untuk bercocok tanam, Hal pertama yang aku asumsikan adalah mengenai cangkul yang dipakai. Asumsi bahwa cangkul ada di sekolah, jumlah cangkul mencukupi, dan yang lain bawa cangkul. Ehh, ternyata, tidak satupun ada cangkul di sekolah. Mengapa? Karena asumsi.

Asumsi fatal #2 yang aku lakukan adalah mengenai proyek Video Basket semester kemarin. Asumsi yang aku lakukan adalah mengenai perencanaan dari proyek tersebut. Aku melakukan asumsi, bahwa video tutorial basket yang aku buat, bisa dicontoh sendirian. Ternyata tidak seperti itu. Bahkan, realitanya aku butuh 1 setengah bulan untuk melakukan 1 kali perekaman. Aku membuat asumsi, dan kurang riset, mengenai bidang yang ingin aku ulik yaitu videografi.

Namun, saat ini aku sudah mengurangi apa yang aku asumsikan (*secara general*, tidak hanya di KPB saja). Contohnya, saat sedang meng-chat teman. Temanku bertanya mengenai sesuatu mengenai fakta permainan bola basket. Biasanya, aku akan menjawab dengan suatu tebakan atau perkiraan, namun makin lama kesini, aku menjawabnya dengan melakukan riset terlebih dahulu. Sehingga, jangankan kita melakukan asumsi sendiri yang tidak menentu benar/salah tetapi kita mencari kepastian.



Asumsi saat ini yang kulakukan lebih berbau ke hal-hal yang tidak disadari. Contoh halnya adalah ketika aku mendasari pikiran “seingatku”, karena ingatan kita tidak 100% akan benar. Contoh halnya adalah ketika proyek kertas berjalan, aku melakukan asumsi, seingatku temanku membawa saringan kertas. Namun tidak halnya dengan temanku karena ia mengira aku yang membawanya. Tidak seperti semester sebelumnya dimana aku sendiri sebagai pribadi berasumsi brutal bahwa teman yang lain akan membawa suatu hal, tanpa mengkomunikasikannya kepada teman lain. Akibatnya, ternyata barangnya tidak dibawa dan kita tidak bisa

berkegiatan optimal.

Asumsi lainnya yang aku ingat, aku kerjakan sebelumnya adalah mengenai pernyataan yang kita/kami lakukan. Seringkali latar belakang yang mendasari proyek kami kurang berdasar. Contohnya, orang-orang suka berkeburu di saat pandemi. Dari mana terbukti seperti itu? Apa buktinya?

Namun, di semester lalu dan semester ini, aku dan teman-teman lebih banyak menggunakan dasar yang lebih kuat, misalnya melakukan survey awal, melakukan riset faktual, dan juga memakai akal sehat logis.

Belajar adalah suatu hal yang terus akan kita ulangi sepanjang hidup. Aku sendiri juga merasakan, kadang belajar harus dilakukan secara berulang. Saat sudah bisa, kembali ke tidak bisa, dan kita belajar bagaimana bisa kembali. Contohnya yang paling sederhana pada KPB adalah kebiasaan mengedit video. Apakah aku bisa melakukannya secara konsisten?

Aku selalu bisa mengedit video kapanpun waktunya dipanggil. Setelah membuat video Calagara, aku merasa sudah cukup menguasai aplikasi edit yang aku gunakan. Namun, pada saat membuat video kembali (beberapa bulan setelahnya) aku malah jadi tiba-tiba memiliki pikiran kosong. Sehingga hal itu perlu dipelajari kembali. Untungnya, karena aku intens dalam mengedit video, akhirnya aku lebih terbiasa melakukannya, bahkan sampai saat ini.

2 Tahun yang Telah Aku Lewati

Oleh Nathania Zahran



Sudah hampir dua tahun aku berada di KPB. beragam kegiatan yang telah kulaksanakan, dan banyak kegiatan yang bermakna, membuat ke berkembang lebih baik lagi. Karena aku sudah menjelaskan kegiatan belajar di kelas 10, sekarang akan ku ceritakan kegiatan belajar di kelas 11 selama ini. Walau kelas 11 belum selesai saat aku menceritakan ini, tapi sudah

banyak kegiatan yang kulakukan.

Awal dari semester 1, aku melaksanakan proyek mandiri yang sangat aku senangi. Di proyek mandiri ini, aku membuat proyek Aksesoris dari Plastik Botol Bekas. Proyek ini sangat sesuai dengan minat, dan keahlianku. Jadi aku bisa menikmati proses proyek ku berlangsung. Saat mengerjakan proyek ini, aku cukup sulit untuk mendapatkan mentor, karena telah ditolak dengan mentor yang ku pilih, kemudian dengan mentor kedua aku harus sedikit membujuknya agar bisa jadi mentor ku. Malah aku mendapatkan dua mentor saat berproses, tapi dari dua mentor tersebut aku bisa dapat gambaran yang lebih banyak agar proyek berjalan dengan baik. Mentor yang pertama berkaitan dengan aksesoris dari plastik, yang kedua berhubungan dengan sampah plastiknya. Kedua mentor tersebut menguntungkanku.

Saat berproses di proyek ini, bagian kesulitan yang kuhadapi adalah saat mencari ide. Sempat aku terjebak tidak mendapatkan ide. Tapi karena aku tidak ingin proyek ku gagal, aku coba mencari ide di media sosial yang ku punya, seperti pinterest, instagram, dan tiktok. Benar kata orang dewasa, kalau kita bisa menggunakan media sosial dengan benar, mereka akan membantu dengan sangat baik. Setelah itu pun aku bisa mendapatkan ide lebih mudah lagi.

Saat proyek selesai, aku senang karena puas, dan dapat timbal balik yang positif dari lingkungan sekitar, kakak-kakak, KPB, teman luar Smipa, dan orang tua. Dari masukan positif itu, rasa semangat ku jadi bertambah. Dari proyek mandiri ini juga aku merasa kalau diri ku berkembang pesat jauh lebih baik. Aku pikir, aku terlalu percaya diri untuk mengakuinya. Tapi ternyata hal ini terlihat juga dari teman dan kakak di KPB. Dari situ aku jadi lebih bersemangat.

Lanjut di semester 2, kembali ke proyek kelompok. Di sini aku sedih karena aku malah jadi turun kembali. Hal ini pun membuat aku *stress* dan *burnout*, singkatnya aku shock dengan perubahan ku

sendiri. Sampai aku malah jadi malas mengerjakan kegiatan dan tugas ku di proyek kelompok, banyak rutinitas yang malah tertinggal atau terlewat, dan rasa semangat ku yang menurun.

Sulit rasanya untuk menaikkan rasa semangatku, karena yang awalnya masalah di proyek mandiri bisa ku selesaikan sendiri, tapi sekarang karena proyeknya berkelompok jadi harus diselesaikan secara bersamaan dan dengan kesepakatan bersama. Jadi aku harus beradaptasi lagi dengan keadaan yang baru, sebenarnya tidak baru karena sudah terlaksanakan di kelas 10, namun karena ada jangka waktu yang panjang untuk mengerjakan proyek “mandiri” jadi harus beradaptasi lagi dengan proyek “kelompok”.

Tentu saja adaptasi ini tidak mudah, karena sebelumnya satu semester telah terbiasa mengerjakan proyek sendiri, dengan mentoring dan asistensi bersama kakak. Sekarang jadi kembali berproyek bersama kelompok. Awalnya aku harus bisa menerima ide-ide yang kelompok ajukan, kemudian bisa bekerja bersamaan, dan menyelesaikan masalah bersama. Sebenarnya hal yang sulit untukku adalah menerima pendapat dan ide teman lain. Dari situ aku jadi harus mendiskusikan mana yang lebih tepat, dan harus bisa lebih sabar dengan diriku agar tidak memaksakan kehendak. Namun dari solusi yang kutemukan tentu saja tidak langsung berhasil dan jadi terbiasa, karena tiap dapat masalah yang sama aku harus beradaptasi untuk menerima masalahnya, dan harus bisa menyelesaikannya.

- Menerima -

Oleh Zacky Hudaya

Memasuki jenjang KPB ini banyak program pembelajaran yang cukup berbeda dari sebelumnya, maka dari itu kami semua harus bisa beradaptasi dengan program yang secara keseluruhan dengan membuat proyek kelompok maupun mandiri. Memasuki jenjang baru ke KPB ini cukup berbeda, dengan situasi pembelajaran secara *online*, jumlah anggota yang sedikit, dan program pembelajaran pun berbeda. Sudah hampir 2 tahun kami melakukan pembelajaran bersama, banyak sekali lika-liku pembelajaran yang kami lalui hingga saat ini. Melakukan proyek bersama adalah hal yang kami lakukan di jenjang KPB ini.

Banyak orang yang mengira jika melakukan proyek kelompok adalah hal yang sangat mudah. Namun nyatanya cukup sulit jika seluruh anggota cukup egois dalam arti hanya mementingkan diri sendiri. Membuat sebuah proyek kelompok membutuhkan daya juang dan memerlukan semangat yang lebih tinggi. Kenapa begitu? Jika salah satu teman membuat ulah atau menghambat kelompok maka hal tersebut lebih baik harus disampaikan atau membuat sebuah forum agar masalah terselesaikan dengan baik dan proyek pun bisa berjalan dengan baik. Pembagian peran dalam kelompok yang harus lebih diperhatikan, memastikan seluruh anggota memiliki kualitas dan keahlian yang sesuai dengan dirinya. Percuma jika pembagian peran tersebut tidak sesuai maka kurang lebih kinerja dan progress proyek akan terhambat.

Banyak proyek yang kami buat seperti proyek berkebun, seni musik, kerajinan tangan, dan masih banyak lagi. Hal tersebut tidak gampang untuk kami lakukan, setidaknya bisa memakan waktu sekitar 1 hingga 2 semester. Namun setiap orang yang melihat proyek kami pasti memiliki Sudut pandang yang berbeda-beda, ada yang mengatakan sangat menarik dan ada pula yang mengatakan kurang



menarik. Maka dari itu kita harus menerima berbagai kritikan dari orang, masukan, serta saran yang diberikan. Lantas dengan hal tersebut akan membuat berbagai aspek dalam proyek yang bisa kami kembangkan kedepannya.

Jika kita sudah beranjak menjadi dewasa khususnya di kehidupan kerja, hal tersebut tidak akan terlepas dari yang

namanya penilaian, sebuah *feedback*, sanjungan, bahkan hingga kritikan pedas. Nah, berbicara mengenai kritik, banyak sekali orang yang sulit menerima sebuah kritik apalagi jika kelompok tersebut sudah mengupayakan yang terbaik dalam contoh seperti proyek yang kami. Apa lagi jika kritikan tersebut disampaikan dengan cara yang sedikit tidak mengenakan. Alhasil pasti kami yang

mendengarkan sedikit tidak nyaman, merasa gagal, kehilangan percaya diri, hingga bahkan merasa meragukan kemampuannya sendiri. Memang cukup sulit saat berada di situasi seperti ini, namun sebuah kritik yang kami dapat seharusnya menjadi bahan refleksi dan evaluasi kelompok kedepannya agar bisa jauh lebih baik lagi dari sebelumnya.

Lebih baik kita menerima setiap kritik dengan hati dan pemikiran yang terbuka. Nah, kali ini ada sedikit tips agar kinerja kita tidak menurun saat mendengarkan kritikan, ada beberapa cara yang kalian bisa terapkan juga lho. Pertama, kita bisa ambil hal yang positifnya saja. Kita bisa ambil hal yang positifnya saja dari setiap kritikan yang disampaikan. Terimalah dengan hati dan pemikiran yang lebih terbuka. Kedua, menanyakan contoh solusi ketika seseorang yang melontarkan sebuah kritik kepada kita. Hal ini lebih membantu kita tidak begitu yakin bahwa kritikan tersebut benar-benar membangun. Tanyakan contohnya ke seseorang yang mengkritik. Contoh kasus apa yang membuat mereka memberikan kritikan. Dengan hal tersebut membuat kita pun lebih bisa mengintrospeksi diri agar lebih baik lagi.

LAIN LAIN

Awal Kehidupan Menggambar

Oleh Samuel Bintang

Sudah lewat 1 tahun 2 bulan sejak saya mulai menggambar digital. Entah kenapa terasa seperti cepat sekali dari awal saya memulai penggunaan aplikasi *Photoshop cs6*, aplikasi gambar digital yang pertama kali saya gunakan. Aplikasi Adobe Photoshop cs6 cukup berjasa dalam mendorong keahlian saya dalam dunia menggambar digital. Tetapi sayang sekali aplikasi yang saat itu saya gunakan bukan aplikasi yang “artist friendly” untuk menggambar digital, sayangnya aplikasi tersebut kekurangan satu fitur yaitu sistem “line stabilizer”. Sejak pertama kali mencoba menggambar digital saya sering heran entah kenapa garis gambar saya terlihat bergerigi, tidak halus dan mempunyai banyak sudut-sudut tajam, jadinya seringkali saya perbandingkan dengan karya orang lain yang terlihat profesional dan bebas dari garis yang tidak rapi. Awalnya saya kira ini dikarenakan “learning curve”, ada sebuah keahlian atau “skill” yang tidak dimiliki, tetapi kenyataannya berbeda setelah saya mencoba mencari solusi untuk garis bergerigi ini. Solusi dapat ditemukan di internet, saya mencoba menonton video “youtube” untuk mengatasi permasalahan ini. Dari apa yang saya temukan, agar garisnya mulus dan halus, memerlukan fitur “stabilizer” atau “smoothing”. Saat saya cek aplikasinya, fitur ini tidak dapat ditemukan sama sekali, setelah dicek lagi, disebabkan oleh versi aplikasi gambarnya yang berbeda, aplikasi yang ditampilkan di video “youtube” adalah *Adobe CC 2021*. Dengan ditemukan solusi baru, sejak hari itu saya mulai menggunakan aplikasi “Clip Studio Paint”, kualitas gambarnya mulai meningkat, kualitas gambar dihasilkan terlihat jauh beda dengan yang saya buat tahun 2021 lalu, menggunakan aplikasi “Adobe CC 2021”.



Sejak tahun 2021, saya terus melatih dan mempelajari proses menggambar digital, dari fitur aplikasi, menggambar sketsa digital dan mengenal teknik dasar menggambar digital. Tahun 2022, ini dimana saya sedang mengasah keahlian mewarnai digital. Mewarnai digital adalah sebuah keahlian yang cukup sulit, memakan waktu yang cukup lama untuk latihannya. Untuk

tahun 2022 objek gambar saya menjadi dua buah variasi, satunya karakter manusia dengan “artstyle” tertentu, mengikuti dan mereferensikan artstyle dari seniman (coop_soggy) dan satunya untuk menggambar karakter hewan antropomorfik. “Artstyle” yang saya adaptasi berasal dari seorang seniman digital bernama (Lenyavok), kedua gambar seniman digital ini seringkali saya jadikan patokan untuk referensi gambar saya. Keduanya dipelajari dari sisi “artstyle” dan mewarnainya, jadi jika beberapa karya gambar saya terlihat mirip dengan kedua gaya gambar seniman ini, itu berarti saya belajar dari kedua seniman ini. Karena saya jadikan sebuah standar kualitas bagi saya untuk dunia kerja kedepannya. Peningkatan keahlian ini tidak berhenti hanya disitu saja, salah satu proyek yang mendukung proses perkembangan saya saat membuat sebuah komik digital bertema *Sci-fi*. Adanya proyek ini, membuat keahlian saya dalam menggambar digital menjadi meningkat,

ditambahnya dengan mempelajari sebuah keahlian baru yang belum pernah saya alami, yaitu membuat sebuah komik. Mengawali proses ini, sebenarnya proyek ini adalah sebuah kegiatan yang wajib dilakukan oleh semua anggota kelas 11 pada semester 1 pembelajaran di KPB kelas 11, banyak orang yang menganggap proyek mandiri sebagai tugas sekolah biasa, berbeda dengan saya, perspektif saya berbeda dengan lainnya, menjadikan ini salah satu pijakan untuk meningkatkan keahlian menggambar digital atau konvensional saya. Jalannya proyek ini diawali dengan saya melakukan sesi riset, belajar sendiri terkait materi dasar komik, semua data yang digunakan bagiku masih cukup meragukan dan kurang detail. Pada proses ini saya belajar banyak materi baru, dengan menonton sebuah kompilasi video terkait teori dan tahap membuat komik. Masuk ke proses pelaksanaan, saya belajar banyak materi baru, demikian materi ini harus direalisasikan. Proses komik diawali dengan menggambar digital, membuat "layout" dan sketsa dasar digital dari halaman 1 ke 3, dilanjutkan ke halaman 3-5, 5-10 dan 11-15. Setiap tuntasnya halaman, saya selalu mencoba untuk mengirimkan hasil pekerjaan saya. Melakukan hal tersebut, saya dapat mengenal kekurangan dan tambahan yang bisa saya berikan di karya komiknya.

NURANIKU

Oleh Bryan Heinz



“Menurutku nurani adalah sebuah sifat, dan perasaan dari dalam “pikiran” kita. Salah satu contoh dari nurani adalah etika, niat, dan emosi yang dimiliki setiap orang. Nurani juga bisa berhubungan dengan jasmani yang lebih mengarah ke fisik.” Kutipan dari pemaknaan nurani yang sudah pernah aku buat pada 7 April.

Sudah hampir setahun aku tidak mengikuti misa gereja secara offline. Pada awal awal pandemi aku jarang mengikuti misa online karena memang pada awal awal pandemi tidak banyak orang yang mengikuti misa online atau bahkan mungkin belum ada, hingga akhirnya diadakan gereja dan misa online. Pada awalnya aku merasa aneh, dan merasa seru seru aja karena kegiatan misa-nya di rumah dan kita hanya perlu duduk tidak perlu berlutut dan berdiri. Namun seiring berjalannya waktu akhirnya aku merasa bosan dan malah sering merasa ngantuk. Selama ini aku bukanlah tipe orang yang aktif di gereja namun aku mengikuti misa ibadah setiap minggunya,

maupun pada saat pandemi atau sebelum pandemi. Pada saat sebelum pandemi di mulai aku sering ke gereja dihari minggu, namun terkadang aku juga pergi ke gereja pada saat sabtu sore, karena materi atau bacaannya sama dengan hari minggu nya. Apa yang dimaksud dengan aktif di Gereja? Contohnya pada saat ada acara acara Gereja aku tidak ikut, acara yang dimaksud adalah acara kebersamaan bukan acara ibadah. Atau bahkan mengikuti misdinar atau biasa disebut altar server yang dalam bahasa indonesianya adalah putra altar.

Jujur, aku bisa dibilang jarang doa, selain pada saat gereja, misalnya pada saat bangun tidur, doa sebelum tidur, doa sebelum makan. Namun akhir akhir ini aku lebih sering doa sebelum tidur terutama pada saat aku rasa hari itu berat sekali. Mungkin dalam seminggu aku bisa doa lebih dari 3x doa sebelum tidur. Doa sebelum makan juga terasa lebih sering terutama pada saat pandemi ini... Oiya, ngomong-ngomong soal doa tidur sepertinya jarang sekali aku doa setelah bangun tidur, selain karena tidak terbiasa kadang aku bangun cukup mepet sehingga lupa untuk doa dan langsung berkegiatan dan beraktifitas. Beberapa waktu lalu aku sempat berdiskusi mengenai “apabila Tuhan memang ada apa buktinya?” dan pertanyaan itu tidak akan pernah bisa dijelaskan secara logika, atau

bahkan memang pertanyaan itu tidak bisa dijawab karena tidak ada jawabannya juga. Karena pada dasarnya Tuhan dan Agama itu adalah keyakinan dan kepercayaan bukan sesuatu yang dapat dibuktikan seperti adanya oksigen di Bumi.

Pada pemaknaan nurani sebelumnya aku sempat membahas bahwa niat juga termasuk dengan nurani. Niat dan mood atau suasana hati menurutku saling melengkapi. Mereka berdua saling mempengaruhi. Dan ternyata benar saja pada saat aku mengerjakan proyek mandiri ini aku banyak menunda pekerjaan hingga akhirnya aku sempat tertinggal dibelakang dan sempat banyak mengejar hanya dalam 1 minggu saja. Dalam proyek ini *mood* ku juga bisa dibilang kurang stabil karena bisa dibilang cukup sering menunda-nunda pekerjaan.

Ngomong ngomong soal *time management*, akhir-akhir ini sebenarnya sudah ada peningkatan dalam *time management* ku, seperti contohnya selalu meluangkan waktu untuk sarapan terlebih dahulu sebelum memulai kegiatan atau sekolah atau lebih banyak meluangkan waktu dengan keluarga meskipun hanya cuman ngobrol. Karena kadang bisa satu hari aku hanya keluar kamar hanya untuk makan saja, dengan adanya sifat yang tidak peduli dengan lingkungan seperti ini, akhirnya aku sadar bahwa hal yang aku lakukan tidak *ok* sama sekali. Oleh karena itu akhir akhir ini aku banyak fokus ke *time management* ku.

Change from Ourselves

Oleh Haegen Quinston

Kepemimpinan, dalam konteks biasanya, adalah suatu kemampuan untuk mengatur dan melakukan tindakan-tindakan yang tepat. Arti dari pemimpin sendiri adalah sebagai otoritas ketua, sebagai pemandu, dan sebagai seseorang yang menuntun. Sebagai seorang pemimpin adalah untuk memimpin, orang lain. Apakah orang lain saja? Tidak, karena semua mulai dari diri sendiri, dan kita perlu memiliki jiwa pemimpin di diri sendiri. Sebagai pemimpin, menurutku agak percuma jika banyak mengatur ini-itu mengenai orang lain, tapi tidak bisa mengatur diri sendiri.

Pembelajaran itu aku dapatkan saat kelas bersama Kak Andy. Kelas ini menurutku sangat bermanfaat bagiku di KPB karena pembelajaran dan prakteknya bisa aku ambil. Mental seorang pemimpin juga bisa memasuki otak kita, agar kita menjadi orang yang “winning”.

Saat itu, kami diminta pergi ke sekolah karena ada kegiatan kelas tertentu dengan Kak Andy. Maka, tanpa herannya aku langsung pergi, menjalankan kegiatan seperti biasanya. Setelah kelas mulai, Kak Andy langsung mempresentasikan materi sebuah foto (1/2 *meme*) mengenai kepemimpinan. Intinya, semua orang ingin ada perubahan dalam kelompoknya. Namun, tidak semua ingin berubah diri mereka masing-masing. Saat ditanya apakah ingin memimpin perubahan, semuanya malah kabur. Dunia ini membutuhkan pemimpin, yang bisa menginisiasi, berubah, dan memotivasi orang lain untuk berubah.

Setelah sesi tersebut, Kak Andy juga sempat menjelaskan kepada kami, mengenai 1 video yang menarik tentang *speech* seorang jenderal Amerika Serikat. Ia berkata, untuk memimpin jumlah tentara yang banyak dan memimpin militer, dibutuhkan kepemimpinan yang paling kecil dahulu yaitu dari diri sendiri. Ia berbicara tentang membereskan ranjang, sikat gigi dengan rutin, dan hal-hal di pagi hari yang bisa dilakukan secara konsisten.

Nyaho can tangtu Ngarti, Ngarti can tangtu Bisa,

Setelah itu barulah Kak Andy memasuki satu materi inti.

Materi inti yang disampaikan adalah mengenai proses belajar di Smipa. Seperti kata Aki Muhidin (seorang teman dari Pak Iwan), beliau berkata bahwa jika kita tahu, belum tentu kita mengerti, dan mengerti belum tentu bisa, dan bisa belum tentu sudah biasa, biasa juga belum tentu sudah menjadi pegangan hidup. Contohnya adalah tulisan *Atomic Essay* yang biasa kita buat. Awalnya mungkin kita bisa menulis artikel panjang 250 kata. Kita awalnya hanya bisa, namun belum biasa. Biasa itu, kalau sudah diimplementasikan dalam 90 hari atau lebih (patokannya). Sehingga kita tidak *struggle* ataupun inkonsisten dalam mengerjakannya.

Untuk dari tahap biasa menjadi tuman, justru harus sangat lama. Menurut Kak Andy sendiri, beliau sedang menuju tahap biasa menjadi Tuman, periodenya adalah 1 tahun. Lama karena harus diimplementasikan menjadi bagian dari kehidupan. Tanpa perlu diingatkan, sudah langsung bekerja dan melakukannya. Itu sebabnya program *Atomic Essay* dilakukan selama 1 tahun penuh, karena memang seharusnya seperti itu. Setelah 100 kali menulis *Atomic Essay*, kak Andy pernah bertanya

kepadaku, apakah hal ini sudah seperti kebiasaan sehari-hari? Aku menjawab iya, karena aku sangat merasa ini sudah menjadi suatu bagian dari kehidupan.

Hal terakhir yang saya ingat adalah tantangan yang diberikan Kak Andy. Setiap kali habis bangun tidur, langsung memaksa dan memimpin diri sendiri untuk bangkit dan membereskan ranjang, untuk memulai hari. Setelah itu, kita bisa puas dengan hasil, aktif dan fokus untuk kegiatan KPB. Dari sana, aku selalu rutin membereskan ranjangku setiap hari, tahu manfaatnya seperti apa, dan menjadikannya rutinitas harian setiap kali bangun pagi. Untuk memimpin itu butuh keberanian, butuh keluar dari zona nyaman, butuh komitmen dan ketahanan.



Yearly Skill Update

Oleh Samuel Bintang

Jadi saya sempat menyebutkan bahwa saya sempat melakukan sesi evaluasi bersama mentor saya Kak Sweta, dengan mengenal kekurangan saya dapat mengetahui dan mempersiapkan solusi untuk isu tersebut, contohnya seperti adanya balon bicara yang memiliki "outline" yang kurang tebal, sisanya seperti "layout" susunan halamannya. Kebanyakan masukan ini cukup berguna selama jalannya pembuatan komik saat itu. Meski masukannya sudah ada sejak lama, poin-poin penting ini seringkali saya bawa untuk proyek komik lainnya, membuat komik bebas. Kegiatan membuat komik tidak berhenti disitu saja, demikian banyak poin pembelajaran tersebut berguna untuk aktivitas kedepannya, nantinya berfungsi juga saat nanti saya masuk dalam dunia kerja, intinya selalu memperhatikan detail-detail kecil. Proyek komik ini adalah salah satu ide yang sudah tersimpan sejak dulu kala, idenya sudah ada sejak saya di jenjang SMP kelas 1. Nasibnya tersimpan jauh, karena entah saya merasa takut, malu atau karena alasan teknis, ditambah saya tidak memahami cara penggunaan alat tablet grafis pada tahun 2018. Tepat pada tahun 2018, saya sudah membeli tablet grafis untuk menggambar, saat ini saya hanya menggunakannya untuk latihan. Frekuensinya hanya 2 sampai 4 kali dalam tahun tersebut, penyebabnya sendiri karena saya merasa ragu-ragu, takut. Ditambah karena tidak tahu bahwa aplikasi "Adobe Photoshop CS6" yang saya gunakan tidak memiliki fitur "smoothing", berbeda dengan "Clip-Studio Paint". Yang nantinya saya temukan pada tahun 2021, meski aplikasinya sudah ada sejak beberapa tahun lalu.



Ide komik digital ini, saya jadikan pijakan untuk meningkatkan keahlian saya dalam menggambar digital. Proyek ini dijadikan pijakan karena membuka berbagai dan banyak jalan untuk membuat gambar digital. Dimulai dengan proses menggambar, sebelum memulai proyek ini, kegiatan sehari-hari saya hanyalah membuat gambar digital, membuat satu atau 5 karakter bebas untuk latihan, digambar menggunakan dengan berbagai pose. Untuk hasilnya, beberapa gambar ditebalkan dan diwarnai, sisanya hanya digambar dalam bentuk sketsa

kasar yang berantakan. Untuk kualitasnya, masih terlihat banyak tarikan garis yang acak-acakan, sehingga menutupi detail gambarnya. Selain hal ini, seketika saya mencoba untuk membuat gambar komik, saya mulai mengenal dan eksplorasi berbagai fitur baru, beserta belajar mengingat semua fitur atau sistem yang diperlukan dalam mengerjakan sebuah gambar digital, mengenal fitur-fitur tersebut memberikan kemudahan dan teknik yang saya dapat gunakan di gambar saya. Permasalahan yang paling kritis yaitu sebuah distraksi, saya terdistraksi saat mau membuat halaman-halaman komik ini. Distraksi ini muncul karena saya tidak bisa menahan diri saya sendiri untuk fokus dalam proses pembuatannya. Demikian sering juga lokasi yang saya gunakan tidak tepat untuk memulai proses pembuatan komiknya. Dengan adanya gawai saya, jadinya lebih banyak

menggunakan waktunya untuk membuka media sosial dan menonton video “Youtube” yang tidak berhubungan dengan proyek komiknya.



Nasib isu ini berakhir di sini, semua permasalahan yang saya sebutkan sebelumnya sudah berakhir, dituntaskan tepatnya di tahun 2021. Dengan berusaha meninggalkan dan memperbaiki kebiasaan buruk ini, kini pada tahun 2022 saya menjadi cukup konsisten dengan karya gambar saya. Secara digital atau manual, membuat gambar dilakukan setiap harinya. Beberapa dipublikasikan ke akun media sosial, sisanya dibuat untuk rekreasi dan latihan gambar saya, mau secara digital atau manual. Tahun 2022, saya sudah membuat total 33 objek gambar, beberapanya latihan, sisanya bagian dari tugas proyek KPB, semuanya berperan

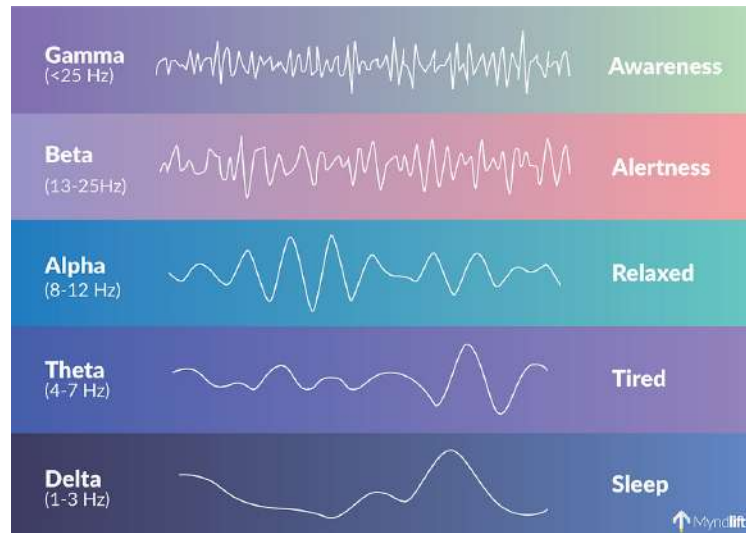
dalam proses saya latihan menggambar digital. Tahun 2022 saya memfokuskan diri untuk mencapai standar seniman digital favorit saya seperti “Lenyavok” ([Lenyavok \(@LenyavoksArts\) / Twitter](#)). Tahun 2022 beberapa gambar mulai diwarnai, ditambah memakai “shading” sederhana. Semuanya dilakukan bertahap, dari mewarnai dasar, sampai mengenal teknik dan “contour”. Terdapat juga gradasi warna, digunakan saat mewarnai tekstur atau objek tertentu, seperti benda logam, warna bulu, benda padat, tekstur kayu, dan cara mewarnai sepatu bot.

Brainwaves

Oleh Bryan Heinz

Beta Brain Waves. Momen ketika mata mulai menerima dan melihat cahaya matahari di pagi hari. Berawal dari mata menerima cahaya, saraf lensa di mata akan mulai mengirimkan sinyal ke kelenjar pineal, untuk menciptakan proses neurotransmitter, dipanggil dengan nama serotonin, momen dimana otak memulai untuk memicu serotonin, otak dapat mulai bekerja kembali hingga membangunkan dan mengaktifkan semua saraf yang terdapat tubuh manusia, sehingga kita lebih peka terhadap dunia luar. Dan sekarang tugasnya otak untuk membuat arti antara dunia luar dengan dunia batin atau *inner world*. Dengan salah satu caranya adalah berpikir, bagaimana rasanya dan seberapa capeknya.

Namun ketika malam ketika semua pencahayaan sudah mulai dimatikan, keadaan sekitar lebih gelap dan minim cahaya, mata akan mulai mengirimkan sinyal ke kelenjar pineal, dan akan mulai mengambil kembali zat serotonin, dan dikonversikan menjadi zat melatonin. Tugas dari zat melatonin adalah untuk membuat otak merasa lelah dan capek sehingga kita akhirnya mengantuk. Pada saat aku mengetahui hal ini aku mulai berpikir apakah orang yang memiliki gaya hidup nokturnal, melatonin nya lebih lambat dibandingkan orang yang tidak memiliki gaya hidup nokturnal. Dengan kita menutup mata, secara otomatis kita akan memutuskan hubungan dengan dunia luar, dan otak akan berfokus



kepada dunia batin kita. Hal ini sering kita lakukan contohnya adalah hening. Hampir 80% informasi di berikan mata kepada otak kita. Karena dengan menutup mata kita sudah kehilangan 80% informasi yang kita dapatkan, dengan ditambah menggunakan earplug, atau mendengarkan lagu, atau bahkan benar benar sunyi. Kita secara otomatis akan mendapatkan informasi yang sangat minim. Pada saat itu terjadi brainwave akan menjadi lebih lambat, dan berubah menjadi Alpha. Dan Alpha itu sendiri adalah dunia imajinasi dimana *inner world* terasa lebih nyata dibandingkan *outer world*. Memang kita masih bisa mendengar ataupun merasakan apa yang terjadi di dunia luar namun perhatian kita lebih fokus kepada dunia batin kita. Jika meditasi atau yang biasa kita kenal dengan hening ini kita lakukan dengan konsisten dan dilakukan secara berulang-ulang, maka akan terasa banyak perubahan yang terjadi. Salah satu perubahan yang akan terjadi adalah cara pemikiran di otak. Setelah dipikir-pikir aku sendiri belum pernah bisa fokus pada saat hening, dan belum merasakan dampak yang begitu terasa. Meskipun sudah bisa dibilang rutin hening pada saat pagi hari. Apakah itu masih belum cukup?

Pada umumnya anak yang berumur 0-6 tahun masih lebih fokus terhadap dunia imajinasi mereka. Pada saat mereka berumur 6-12 tahun mereka mulai sadar akan dunia luar dan mulai mencoba untuk eksplorasi dan berinteraksi dengan dunia luar. Setelah umur 12 mereka merasa dunia luar lebih real dan lebih fokus kepada dunia luar.

Pada saat kita mengizinkan badan kita untuk tertidur, namun pikiran kita terbangun itu akan disebut theta. Apa yang dimaksud dengan pikiran terbangun? Pada saat kita bermimpi, karena tidak sepenuhnya otak kita berhenti pada saat kita jatuh tertidur. Pada umumnya orang sering sekali berada dalam situasi yang memaksakan pemakaian gelombang gamma, atau bisa dibilang menggunakan tenaga extra/ yang lebih. Karena terlalu berlebih kita malah membuat energi tersebut, dan penggunaannya pun kurang efektif. Apa bila kita bisa mengatur dan menyalurkan energi yang berada di badan bawah, kita akan lebih peka terhadap situasi. Dan kalau energi tersebut sudah bisa terkumpul dengan baik, Kita akan sangat merasakan perbedaan bahwa itu akan terasa sangat "nyata" Setelah menonton video ini aku jadi lebih tahu apa gunanya hening, dan manfaatnya kedepannya. Dan sebenarnya hening itu dampaknya tidak akan terasa dalam waktu yang cepat, namun itu membutuhkan proses yang konsisten dan teratur.

Aku dan Kelompokku

Oleh Nathania Zahran



Pernah sekali kegiatan selama aku berada di KPB, aku berkelompok kerja bersama anggota dari luar angkatanku. Pengalaman ini cukup berkesan untukku. Awalnya aku ragu, aku akan bisa hadir dan ikut aktif bekerja. Hal itu disebabkan pada saat itu kelompokku masih sulit untuk bekerja sama, jadi aku malah ragu untuk berkegiatan dengan anggota kelompok lain.

Untungnya, terkadang aku sering mengobrol dengan anggota kelompok baru ku ini sebelumnya. Kemudian saat kelompok ini dibuat, dalam rangka kegiatan belajar etika etiket. Tentu saja

aku berusaha untuk bisa bekerja sama dengan kelompok baru sementara ini. Lama kelamaan aku bisa berbaur dan ikut hadir, kemudian aktif dalam kelompok ini.

Pengalaman yang kudapat saat kegiatan ini dilakukan, adalah bisa dapat teman yang pemikirannya kurang lebih sama. Pengalaman itu membekas dalam diriku, karena selama ini kau hanya bisa mendengarkan pendapat yang lain, kemudian memberikan pendapat, tanpa ada yang mempunyai pendapat yang sama, dan energi yang sama. Namun saat kelas etika etiket ini, aku dapat teman yang berpikrnya sama denganku. Kemudian mempunyai energi yang hampir sama dengan ku saat berdiskusi, walau tidak 100%.

Saat berdiskusi yang biasanya aku hanya menerima dan melempar pendapat, namun sekarang ada perasaan yang dulu pernah ku rasakan, dan sempat menghilang. Tapi saat kelas ini terasa kan kembali, yaitu perasaan “mengiyakan” pendapat yang lain dengan energi positif dan perasaan senang. Entah kenapa aku suka dengan perasaan itu. Rasanya ada orang yang memiliki cara berpikir yang sama.

Hal itu yang sulit aku temui sekarang. Mempunyai orang yang pemikiran dan energi yang sama. Mungkin memang karena temanku cowok semua, jadi pemikiran dan energinya juga memang berbeda. Tapi untungnya aku masih bisa untuk menerima pendapat yang lain, dan jika ada yang kurang enak di hati keputusan atau pendapatnya, aku suka bertanya ulang ke orang tersebut, dan didebatkan dengan anggota kelompokku. Pokoknya, jika ada yang masih tidak enak di hati pendapatnya, akan aku coba untuk didiskusikan sampai mendapatkan keputusan yang sama.

Sering sekali kami berbeda pendapat, dan malah jadi saling kesal. Kemudian saat menjelaskan ke yang lain malah jadi berbeda-beda. Hal itu yang ingin aku hapus dari kebiasaan buruk kelompok ku, karena sering sekali malah jadi saling berbeda, hal inti yang ditangkapnya. Jadi aku berusaha untuk mencocokkan pendapat kami lagi di akhir kegiatan, dengan menanyakan kembali atau mengulang pendapatnya kembali.

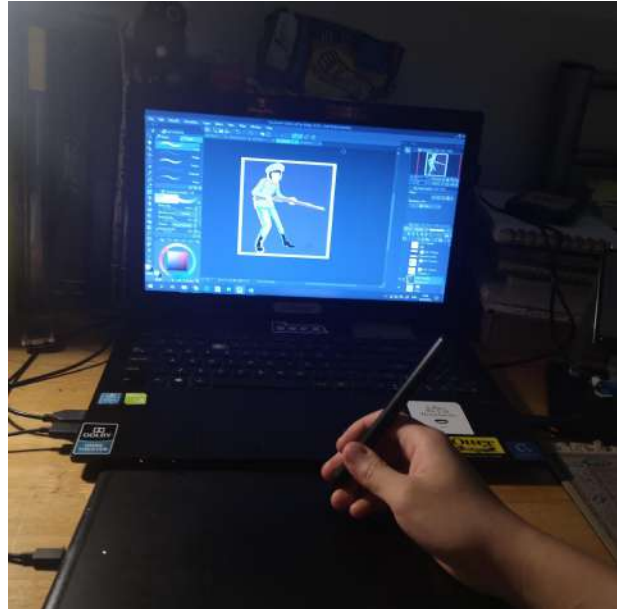
Memang segala hal tidak ada yang instan, semua harus coba dilaksanakan. Ada yang mudah untuk di coba, dan ada juga yang sulit. Tapi menurutku pasti semuanya tergantung pribadi saat melaksanakan hal apapun itu. Jika dibawa sulit malah akan jadi sulit. Namun jika dibawa mudah akan mudah. Tapi tidak dengan cara menggampangkan juga, itu beda cerita.

Pada saat ini aku sedang mencari teman yang mempunyai pemikiran sama dengan ku. Entah itu aku mulai kirim pesan dan mengobrol dengan teman lama, atau mencari dan mengobrol dengan teman baru. Aku harap, aku dan teman seangkatan ku juga bisa saling mengerti dan bisa akhirnya klop.

Dianggap Oleh Sesama

Oleh Samuel Bintang

Pada tahun 2021 dan 2022 saya belajar berbagai teknik dan fitur baru dalam menggambar digital, jumlah karya saya bertambah, sama seperti kualitas gambar saya. Peningkatan ini cukup membantu melatih persiapan saya untuk dunia kerja nanti, menggambar digital maupun manual, keduanya saya pelajari dengan perlahan dan detail. Untuk saat ini saya hanya berusaha untuk menggambar karakter-karakter menggunakan pose yang bervariasi, ditambah melatih fleksibilitas saya untuk menggambar anatomi karakter tertentu, contohnya salah satunya adalah karakter saya, yaitu "Sal Maybrough". Karakter dijadikan sebagai objek latihan, saya bisa mencapai banyak tingkat keahlian menggambar digital. Karakter ini cukup berjasa dalam pengaplikasiannya untuk beberapa iklan proyek di KPB K11. Saat semester ke-1, karakter "Sal" digunakan di iklan poster pameran proyek mandiri, sisanya digunakan untuk "header" dan hiasan situs "Google-site" kelas kami, dapat ditemukan di halaman depan K11 semester 1. Tahun 2021 adalah pertama kalinya saya menggambar sebuah objek gambar dan digunakan untuk proyek sekolah, utamanya KPB K11, saat ini keahlian menggambar saya diuji, hal yang perlu diperhatikan adalah kualitas gambarnya, demikian saya berusaha dalam 2 hari menuntaskan gambar tersebut. Membuktikan bahwa keahlian saya dapat digunakan di proyek, saya merasa berguna di kelompok K11, berguna di KPB, bisa menggunakan keahlian saya untuk menggambar untuk sesuatu yang berguna dan diapresiasi oleh teman-teman saya.



Mendapatkan apresiasi, sampai saat tahun 2022 ini saya masih kesulitan untuk mendapatkan reaksi atau semacam apresiasi atau kritik dari teman-teman kelas 11. Kenyataannya jarang saya tanyakan, berasal karena tidak terpikirkan. Untuk ke depannya mengharapkan untuk mendapatkan sebuah reaksi. Intinya memastikan bahwa orang-orang memperhatikan progress peningkatan keahlian saya, ditambah mencoba menanyakan respon atau masukan untuk karya saya nantinya. Untuk saat ini saya mencoba untuk memasukan karya saya ke media sosial saya di "Furaffinity, Twitter dan Instagram", ketiga akun ini berperan sebagai arsip dan verifikasi untuk kualitas karya yang dibuat, mendapatkan verifikasi "like, komentar dan views" adalah sebuah verifikasi yang penting bagiku. Karya saya yang dibuat sempat di "like" oleh orang luar, saya merasa senang, terasa ada yang menghormati keberadaan gambar tersebut, seakan waktu untuk membuat karya itu tidak tersia-siakan, contohnya saat pada tanggal 11 Maret 2022. Karya saya di "like" oleh salah satu seniman favorit saya, "**COOP-327 is SOGGY**" (https://twitter.com/coop_soggy/), tepatnya di sebuah postingan "W.I.P" terkait komik yang saya buat pada tahun 2021 lalu. Munculnya "like" itu memotivasi saya, bagi orang lain ini biasa saja. Berbeda dengan saya, terdapat sebuah rasa senang



dan bangga seketika orang melihat karya yang saya buat, sebuah usaha yang sudah dikeluarkan dalam masa-masa proyek Mandiri.

Untuk saat ini, saya hanya terus melanjutkan produktivitas saya untuk membuat karya digital, meskipun kadang kala “pacing” yang saya miliki cukup lambat. Meski lambat kadang juga saya mengusahakan untuk menuntaskan satu karya, dan mempostingnya di akun media sosial, menggunakan ketiga akun “platform” media sosial yang saya sebutkan sebelumnya. Saat menggunakan “twitter”, seringkali dijadikan untuk mencari referensi untuk menggambar, tetapi ada satu “tweet”, yang sangat mendorong usaha saya dalam menggambar. Dari

salah satu seniman favorit saya yaitu, “FOXnROLL” ([📷 FPV \(@FOXnROLL\) / Twitter](#)), pesan yang dikirim terisi dengan perkataan:

How to keep your art hobby/career alive:

- *Draw what you love. People feel it!*
- *Ignore numbers, they mean little.*
- *Compare yourself with your old self*
- *Observe/learn from others regardless their numbers. Artist are all different!*
- *Keep drawing at your own pace.*

Perkataan ini memotivasi saya, dengan membaca semua perkataan ini, seluruh isi tulisan ini menjelaskan semua poin-poin penting yang diperlukan seketika saya membuat sebuah karya gambar digital atau manual. Akibatnya saat ini saya mencoba menerapkan beberapa prinsip ini dalam proses saya menggambar.

- Hobi Baru -

Oleh Zacky Hudaya



Tahun ini adalah tahun yang aku tunggu-tunggu, beranjak 17 tahun adalah hal yang sangat istimewa menurutku. Pada umur 17 tahun aku bisa membuat SIM, KTP, serta bisa mengendarai kendaraan secara legal. Cerita ini berawal dari sejak aku duduk di bangku kelas 8, pada saat perjalanan pulang menaiki bus transportasi umum aku melihat segerombolan anak vespa klasik yang sedang melakukan perjalanan. Lantas aku menyadari bahwa banyak sekali histori dari vespa itu sendiri. Motor yang sangat unik dan sangat elegan terlihat dari body motor. Berbagai bentuk batok pada vespa itu sendiri ada yang bulat dan ada pula yang berbentuk persegi, dari segi warna pun sangat istimewa sekali tentunya.

Adanya internet membuat aku mendapatkan banyak sekali hal baru yang aku ketahui, salah satunya dengan adanya media yang menampung informasi berbagai kalangan vespa klasik dan vespa matik khususnya di dunia kecepatan dan modifikasi. Lantas pasti ini adalah hobi baruku yaitu bervespa, Kesukaan yang sama akan vespa membuat sesama pengendara vespa bisa saling mengenal dan saling

menghargai satu sama lain. Budaya tegur sapa ini menjadi tidak asing lagi, jika kalian mempunyai kendaraan ini jangan kaget atau terheran jika sering ditegur dengan membunyikan klakson dan mendapatkan sapaan oleh pengendara vespa lainnya. Mau vespa klasik atau pun vespa matik vespa tetaplah vespa. Pada tahun 2022 ini balap vespa menjadi event resmi yang nantinya setiap beberapa bulan sekali akan digelar.

Event resmi ini biasa digelar di sirkuit Sentul. Beberapa tim dari luar kota berdatangan tentunya melewati proses pendaftaran, beberapa kelas regulasi spek pada motor yang sudah ditentukan oleh panitia penyelenggara, kelas pembalap dan non pembalap khusus komunitas yang ingin berpartisipasi. *Event* resmi ini menjadi event yang ditunggu-tunggu oleh banyak team balap diluar sana di mana setiap tim akan saling bersaing dengan memodifikasi spek mesin pada vespa sendiri menjadi yang tercepat. Komunitas vespa klasik dan vespa matik di Bandung ini cukup banyak. Beberapa *event* yang cukup konsisten di gelar yaitu *speed rolling*. *Event* yang digelar setiap Jumat malam ini membuat beberapa motor vespa standar *insecure*. Banyak motor vespa matik yang sudah up cc pastinya membuat laju motor tersebut sangat cepat.

Nah, sekarang aku ingin berbagi cerita terkait sedikit pembelajaran mengenai dunia kecepatan khususnya pada motor matik yang aku ketahui. Zaman sekarang antusias motor matik cukup banyak dengan adanya inovasi baru. Entah dari segi penampilan, merk atau brand motor itu sendiri, serta dari segi spesifikasi mesin motor tersebut. Mengenai spek pada motor matik, makin kesini ada saja

orang yang salah pengertian mengenai *bore up* motor. *Bore up* sendiri adalah memodifikasi atau menaikkan diameter pada diameter piston bawaan standar dari motor tersebut dengan ukuran piston yang lebih besar.

Modifikasi sendiri tidak hanya dilakukan dalam *looks* atau tampilan pada motor saja tapi dari segi performa harus diperhatikan. Misalkan mesin standar 150cc, di *bore up* menjadi 180cc khusus untuk motor harian/*daily*, 200cc, bahkan menjadi 300cc. *Bore up* sendiri ini tergantung keinginan pemilik motor tersebut. Namun biasanya jika pemilik ingin menaikkan piston dengan ukuran yang cukup besar biasanya motor tersebut dipakai khusus untuk balap saja. Jika dipakai untuk *daily*/harian maka bahan bakar yang terbakar akan bertambah.

Suplai bahan bakar pun jadi lebih banyak, tidak heran jika banyak motor balap menggunakan bensol. Avgas atau bensol ini biasa dijadikan bahan bakar bagi motor yang memiliki spek balap khususnya motor yang memiliki kompresi cukup tinggi. Setiap bengkel pasti memiliki mekanik andalan. Mekanik lebih tahu perhitungan pada mesin yang sudah *bore up* khusus harian/*daily*. Berbeda dengan motor yang mengikuti balap, mekanik memiliki perhitungan atau angka yang tepat agar setingan pada motor saat lepas cukup maksimal.



Jika kalian ingin memodifikasi bagian dalam pada motor dengan *budget* pelajar alias lebih murah selain *bore up* banyak sekali solusi lain agar motor memiliki akselerasi yang lebih baik. Pertama yaitu dengan *upgrade* Cvt. Kalangan motor matik pastinya tidak asing lagi dengan nama Cvt ini. Namun pada zaman sekarang orang menyebutnya *upgrade* korian karena Cvt sendiri berada di sebelah kiri pada motor. Beberapa komponen dalam Cvt yang harus diperhatikan. Upgrade Cvt sendiri kalian bisa membeli paketan *full* 'korian' *aftermarket*, karena pada kali ini membahas terkait dana pelajar maka proses pembubutan adalah solusinya. Harga yang murah namun bisa lebih bagus dan setara dengan barang *aftermarket* sendiri yang harganya jauh lebih tinggi.

Proses *upgrade* Cvt masing-masing bengkel berbeda-beda. Penggantian berat kecil pada *roller*, per kecil, dan per besar di 1500 rpm sesuai yang diinginkan pemilik motor tersebut. Jika ingin ada tenaga bawah maka pilihlah *roller* yang lebih ringan sekitar 8 hingga 9 gram. Berbeda jika menginginkan tenaga atas maka pemilihan *roller* yang lebih berat. Jika kalian memiliki budget lebih, kalian bisa melakukan proses bubut mangkok kopling dan variator *flywheel* di papas sesuai perhitungan mekanik setiap bengkel.

Jika kalian memiliki budget lebih lagi maka lanjut *upgrade* porting cam. Porting cam sendiri memperhaluskan dan memapas dinding jalur intake udara dan bahan bakar ke lubang *exhaust* agar semakin lancar. Kedua, yaitu memapas bagian noken as. Kinerja mesin lebih ringan karena udara dan bahan bakar terkumpul dan keluar tanpa adanya halangan. Noken as atau camshaft sendiri memiliki bentuknya kecil yang bisa menentukan motor kita cepat atau lambat. Noken as sendiri berfungsi

sebagai mengatur pasokan bahan bakar ke dalam ruang bakar agar menghasilkan tenaga lebih dan memang alat kecil ini sangat tergantung cepat atau lambatnya motor tersebut.

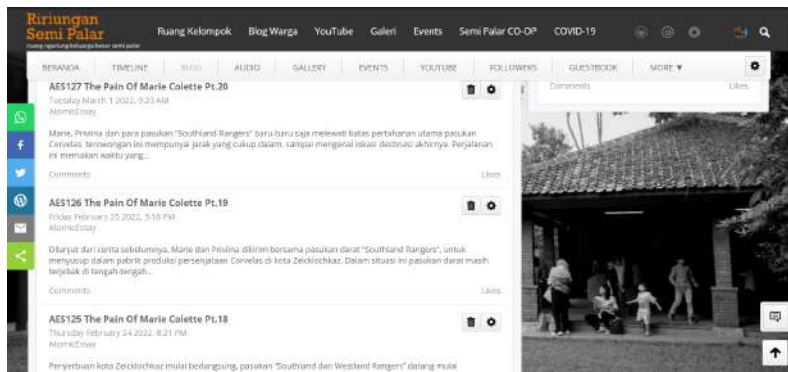
Terakhir yaitu penambahan komponen seperti ecu pada motor diganti. Ecu sendiri banyak varian harga dari mulai 500 ribu hingga 7 juta. Ecu sendiri memiliki sistem pengaturan dan kontrol pada motor dengan bertujuan untuk meningkatkan kecepatan pada motor. Setting ecu pun cukup rumit, memerlukan mesin dyno test untuk mengetahui kecepatan pada motor dengan jelas. Sekian sedikit pengetahuan khususnya di dunia kecepatan pada motor matik, mohon maaf jika ada salah kata dalam penulisan ini.

Menulis Fiksi *Non-Stop*

Oleh Samuel Bintang

Sejak mulai adanya “atomic essay”, saya diminta dan diwajibkan untuk menulis esai, setidaknya memiliki minimum 250 kata dari hari Senin sampai Jumat. Durasi kegiatannya yang cukup panjang, dari tahun 2021 sampai tahun 2022 ini, dimana saya masih mempunyai ide untuk ditulis, berbeda dengan temanku lainnya, kebingungan dengan topiknya.

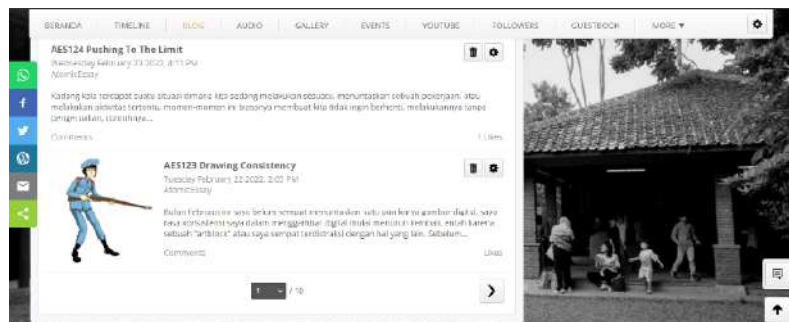
Menulis “atomic essay” tidaklah sulit, apalagi saat mencari ide topik pembahasan, dari awalnya sempat diberitahu bahwa blog ini dapat menerima semua jenis tulisan, mau secara topik filosofis, fiksi, non-fiksi, berita, panduan, atau sebuah esai ilmiah. Bagi saya sendiri, “atomic essay” adalah waktu dan kesempatan bagi saya untuk membuat sebuah cerita bebas yang fiksional. Saya seringkali



mengumpulkan banyak ide dari imajinasi dan mimpi saya tiap harinya. Kadangkala ada mimpi yang aneh atau bagus, tetapi saya punya banyak ide untuk tulisan cerita fiksi, dengan menggunakan karakter-karakter fiksional yang saya gambar dan buat, contohnya seperti “Sal Maybrough”.

Saya suka memvisualisasikan cerita yang saya tulis di “atomic essay”, sambil menggunakan karakter yang saya gambar, memikirkan visual cerita biasanya membantu saya menuliskan ceritanya, tanpa imajinasi ini, kemungkinan saat ini dokumentasi “atomic essay” milik saya bolong-bolong.

Kebanyakan esai yang dibuat adalah cerita sambungan, beberapanya menggunakan ilustrasi saya, mau ilustrasi manual atau pun ilustrasi digital, sekali memasukan ilustrasi ini saya harus meluangkan waktu yang cukup panjang, alhasil kebanyakan esai yang dibuat tidak mempunyai gambar apa pun. Saya memilih keputusan ini sendiri, sebenarnya saya bisa memasukan gambar apa pun di esai tersebut, bisa menggunakan gambar yang mempunyai kesamaan dengan topik cerita atau adegan ceritanya. Tetapi saya memutuskan untuk tidak memasukan foto biasa. Menurut saya sendiri jarang sekali ada gambar yang bagus untuk dimasukkan. Saat itu pada awal-awal menulis esainya saya tidak mempunyai keahlian mewarnai atau membuat karakter yang pas. Demikian keputusan saya berakhir untuk menulis esai berdasarkan ilustrasi yang sudah saya buat. Demi meminimalisir adanya usaha lebih dan waktu yang digunakan, karena ilustrasi digital memakan waktu yang lama.

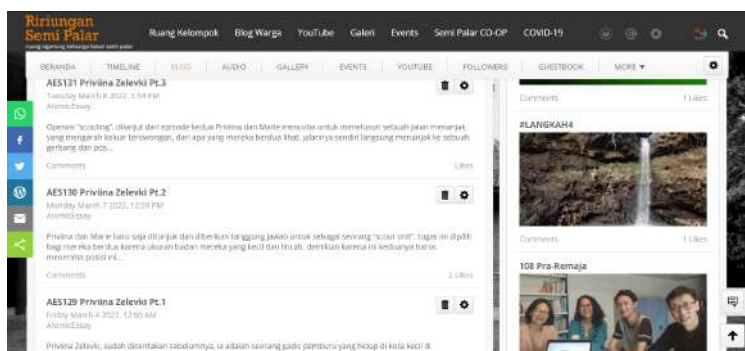


Menulis, tanpa aktivitas ini saya tidak dapat menuangkan semua ide atau imajinasi saya terkait karakter-karakter yang mau saya gambar, atau mau dijadikan sebuah komik atau sebuah ilustrasi besar.

Menuangkan imajinasi membantu saya untuk menjadi seorang ilustrator yang lebih kreatif dan inspiratif, membuka banyak jalan dalam proses pembuatan gambar, terutamanya kategori dan variasi gambar yang dibuat selama ini. Untuk saat ini, terdapat beberapa karakter baru, beberapanya diciptakan menggunakan metode tersebut. Seperti Marie Colette, Priviina Zelevki dan beberapa karakter fiksional lainnya, seperti “9th Sub Division Southland Rangers”. Semua yang saya sebut di atas ini digunakan untuk membuat sebuah serial cerita, saat ini sudah mencapai jumlah “chapter” yang cukup banyak, dari “chapter” ke-1, bersambung ke “chapter ke-20, 20, setiap “chapter” difokuskan untuk menceritakan karakter yang sudah saya sebut.

Untuk saat ini, tulisan saya terdiri dari mayoritas esai tulisan cerita fiksional yang menggunakan karakter saya sendiri, sisanya tulisan untuk esai yang bertema dengan seni dan “update” progress peningkatan kualitas gambar yang dibuat. Saya punya beberapa “plan” untuk kedepannya, ide untuk menggambarkan setiap adegan atau membuat satu gambar yang dapat menceritakan tulisan fiksi yang dibuat, intinya untuk menyimpulkan kisah fiksi tersebut. Rencana lainnya, menuliskan kembali lanjutan cerita Priviina Zelevki, dan karakter Sal Maybrough. Karakter kedua ini akan lebih

terfokuskan untuk dijadikan tokoh utama lanjutan ceritanya, isinya lebih terpadatkan ke perspektif karakternya. Isinya akan masuk ke konteks rutinitas hidup, dan kegiatannya bersama karakter lain, contohnya “Samuel Tarkenton” dan Jack Stenise, yaitu pasangan kekasih Sal Maybrough.



Rutinitas Harianku

Oleh Haegen Quinston

Setiap hari kegiatan bersekolah, aku selalu melakukan hal-hal yang sudah dijadwalkan. Jurnal harian, menulis essay tiap harinya, melakukan absen pagi, membaca berita, mencetak kertas. Hal-hal tersebut aku kerjakan dengan senang maupun berat hati, tetapi tetap dikerjakan. Beban yang aku hadapi adalah setiap hari durasi dari kegiatan-kegiatan tersebut lama. Terutama *atomic essay* yang kadang memakan waktu 30 menit, 1 jam, hingga 2 jam apabila aku tidak serius.

Namun, aku juga merasakan akhir-akhir ini beban kerja lebih berat dari biasanya sehingga aku tidak banyak bisa melakukan kegiatan lain. Misalnya tiap kali aku menulis *Atomic Essay* perlu ada iklan, perlu dicatat di Buku KPB beserta foto, dan juga perlu di-*update* per harinya di tabel umum. Apakah mungkin aku sendiri kurang bisa manajemen waktu dengan strategis?

Biasanya aku bangun pagi sekitar jam 6 hingga 6.30, langsung beberes dan mandi, bersiap untuk kegiatan sekolah. Tiap harinya juga aku mengecek hp di pagi hari sekitar 20 menit-an. Sehabis mulai kegiatan sekolah, langsung kita tiba di waktu hening. Waktu hening ini tidak menjadi beban bagiku karena termasuk dalam kegiatan KPB sehari-hari.



Habis selesai berkegiatan di jam 12.00, aku biasanya istirahat makan siang dan mengisi jurnal + artikel hingga jam 1 siang. Lalu, setelah itu juga aku mengerjakan *Atomic Essay* hingga jam 3. Karena aku suka merasa lelah dan terdistraksi di saat yang bersamaan, maka kadang

2 jam setelahnya baru beres. Seharusnya, mungkin aku bisa mengatur kegiatan ini ke siang hari agar aku masih lebih serius, berkapasitas untuk mengerjakannya, dan tidak banyak terdistraksi melihat *handphone*.

Setelah selesai, terkadang aku merasa lega, terkadang juga aku tidak sabaran. Secara mental aku bisa lega karena tidak ada pusing memikirkan bahan tulisan, di sisi lain fisikku sudah pegal-pegal duduk terus dan masih harus mengerjakan rutinitas seperti memasang iklan, membuat daftar di grup, melampirkan tulisan di *Google Drive*, dan juga menulis daftar di *Atomic Essay* umum agar progresnya tercatat. Aku suka melebih-lebihkan hal-hal tersebut sebagai beban karena memakan waktu 10 menit dari yang aku miliki, namun setelah aku memikirkannya kembali, ternyata hal-hal itu tidak begitu menyibukkan.

Selesai Atomic Essay aku perlu mencetak kertas tiap harinya. Awalnya sih aku semangat, entah kenapa saat ini aku malah menganggapnya sebuah beban kecil. Pembuatan kertas bisa berdurasi lama sampai waktu 40-50 menit apabila tidak optimal. Dalam kondisi terjemur, jongkok, aku cukup lelah mengerjakan kegiatan ini. Hal positif yang ada adalah, akhir-akhir ini kualitas kertasku sudah mulai ideal dibandingkan dahulu kala.

	45	31	32	33	34
#Esai >		Haegen	Bryan	Thania	Bintang
		143	136	135	141
2754	671				
2758	671				
2762	675	132 Holistik Negatif?	125 Emosi	AES123 masak	AES130 Priviina Zelevki P
2762	679	133 Excellent	126 Olahraga	AES124 atlas	AES131 Priviina Zelevki P
2765	683	134 Kasino	127 Olahraga 2	AES125 sejarah parfum	AES132 Digital Drawing F
2769	687	135 Catatan Buku KPB 8	128 Petualangan 2	AES126 buku petualan	AES133 Kelompok KPB Pr
2773	691	136 Catatan Buku KPB 9	129 Petualangan 3	AES127 resolusi	AES134 Pembelajaran KP
2774	691				
2778	691				
2782	695	137 Catatan Buku KPB 10	130 Kelompok part 2	AES128 tmkbybl	AES135 Kelompok KPB Cf
2782	699	138 Catatan Buku KPB 11	131 Kelompok part 3	AES129 kelompok	AES136 Tulisan Lain-Lain
2743	704	139 Catatan Buku KPB 12	AES 132 Kelompok Par	AES130 kelompok	AES137 Tulisan Lain-Lain
2750	709	140 Catatan Buku KPB 13	AES 132 Belajar 2	AES131 b d k11	AES138 Tulisan Lain-Lain
2751	714	141 Catatan Buku KPB 14	AES 133 Belajar part 3	AES132 L-L B d KPB	AES139 Tulisan Lain-Lain

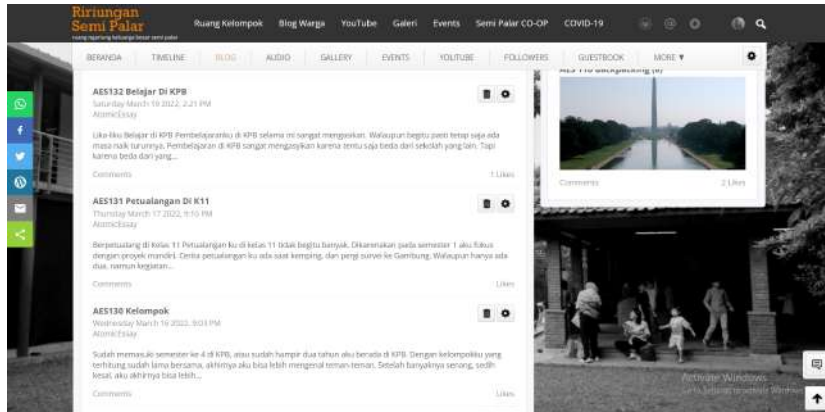
Lanjut jam 4-5, biasanya terkadang aku memiliki jadwal les. Jika tidak ada les hari itu biasanya aku akan langsung latihan main musik, kadang aku hanya tiduran akibat lelah. Namun, hal ini hanya sebuah kesenangan kecil ketimbang apa yang akan datang.

Jam 7-8 setiap harinya kecuali hari Senin, aku memiliki jadwal untuk pertemuan gereja, pertemuan les matematika, dan les piano. Keegiatannya semuanya *online* pula, jadi aku cukup stres dalam menghadapi setiap malam menatap layar sambil mengantuk (kadang tidak fokus) dan menunggu tidak sabar untuk beres. Tetapi kadang aku juga bisa *enjoy* dalam kegiatannya asalkan aku memiliki pikiran positif.

Sekian dari jadwal harianku yang bisa kuceritakan. Setelah hariku cukup terisi pagi sampai malam, aku hanya bisa terbangun di hari berikutnya dengan pekerjaan yang sama. Semoga aku bisa mengatasi rasa tidak enak, bosanku setiap hari dengan serius, konsisten, dan sebuah *me time* yang berisi olahraga.

Perjalanan Menulis

Oleh Nathania Zahran



Awal saat aku berada di KPB, kami semua diminta untuk menulis Atomic Essay. Sebelum mengetahui apa itu Atomic Essay, aku bingung aku harus menuliskan apa. Ternyata di atomic essay ini, aku harus menulis apapun bebas, yang penting minimal 250 kata. Tentu saja awal memulai Atomic Essay aku

merasa sangat terbebani, karena saat itu 250 kata adalah jumlah yang banyak untuk ku menulis sebuah tulisan.

Sering kali aku malah terjebak di 100-an kata, dan sulit untuk melanjutkannya. Kemudian sering kali aku juga kehabisan ide untuk menulis, sampai aku malah hanya bercerita tentang keseharian ku hari itu. Lalu hal yang membebani ku lagi adalah karena harus mengerjakan setiap hari, dari senin-jumat. Setelah terus-menerus aku kesulitan, akhirnya aku mencoba hal baru di rutinitas ini, yaitu aku mengerjakannya tiap pagi.

Sebenarnya dari dulu, jika aku akan mengerjakan tugas, aku lebih memilih di waktu subuh-subuh, jam 03.00 - 06.30, sebelum sekolah. Karena di jam itu aku bisa berpikir lebih jernih dari pada siang atau malam hari, dan ide yang bermunculan lebih banyak. Semakin kesini, menulis 250 kata jadi lebih mudah dibandingkan sebelumnya untukku. Malah terkadang aku bisa melebihi 250 kata, saat menulis berbagai macam essay. Jadi sudah terbiasa.

Saat di KPB, awalnya aku menulis tentang apapun. Dari resensi buku, pengalaman atau refleksi setelah berkegiatan, setelah membaca artikel sesuatu aku rangkum dan kutulis kembali, keseharian ku, dan beberapa pengalaman ku. Awalnya lancar semua bisa ku tulis, tapi ternyata hambatan pun muncul lagi. Aku jadi kehabisan ide lagi, dan lagi.

Untungnya kali ini KPB sedang akan membuat buku. Setiap anak menuliskan tema yang sudah ditentukan, ada topik tentang Kelompok, Petualang, Belajar, dan Lain-lain. Untuk yang lain-lain ini, apapun yang berhubungan dengan KPB. Saat ku cek di tiap topik aku harus menuliskan berapa banyak, dari total 4 topik aku harus menulis sebanyak 15 essay. Tentu saja itu bukan jumlah yang sedikit.

Setiap essay aku harus menulis sebanyak 500 kata. Itu malah lebih banyak lagi dari pada saat aku menulis atomic essay yang biasanya. Biasanya 500 kata ini di buat saat aku menulis refleksi yang ditentukan oleh kakak fasilitator, jadi tidak banyak aku menulis essay sebanyak 500 kata ini. Tentu

saja karena aku harus menulis essay tiap hari 500 kata, karena buku yang sedang di buat untuk KPB, jadinya aku menulis setiap hari dengan kata yang banyak.

Walaupun awalnya aku merasa terbebani, akhirnya aku bisa terbiasa menulis kata sebanyak ini. Yang awalnya bingung akan menuliskan apa, jadi bisa mengeluarkan apa yang ingin diungkapkan. Dari menulis tulisan untuk buku KPB ini, jadi bisa meringankan tugasku untuk mencari ide di ririungan, saat menulis Atomic Essay. Saat menulis pun, aku bisa melepaskan apa yang ingin kuceritakan ke banyak orang. Karena pada dasarnya memang aku suka berbicara, mengobrol, dan bercerita. Namun karena satu dan lain hal, aku jadi sulit untuk mengungkapkannya.

Ternyata jika aku bisa melihat sisi positif dari hal yang ku kerjakan, dari hal yang kadang membuatku malas mengerjakannya, kalau dilihat sisi positifnya dan maknanya, aku bisa mengerjakannya sepenuh hati. Saat proses pengerjaan bisa lebih lancar, dan setelah tuntas bisa puas dengan hasil yang telah dikerjakan.

Old Talking Habits

Oleh Samuel Bintang

Saya sudah membangun sebuah kebiasaan permanen, kebiasaan ini terbangun sejak dulu kala, tepatnya dari masa-masa SMP, kini terbawa ke masa-masa SMA atau sebutan lainnya, KPB Semipalar. Kebiasaan ini adalah dalam berbicara, antara teman sekelas, orangtua dan orang asing, kebiasaan ini tidak dapat terlepas. Mengulang-ulang kata, saat membicarakan sebuah topik saya sering merujuk sebuah topik tertentu, pembahasan ini bisa berjalan cukup panjang, tetapi kenyataannya, materinya sendiri cukup sedikit, dengan situasi ini saya mencoba mencari cara perkataan atau topik yang masih bersangkutan, jadinya saya mengulang-ulang perkataan saya terkait topik tersebut, secara tidak sadar. Tujuan asli dari kebiasaan ini digunakan sebagai sebuah teknik, sayang sekali karena topik pembicaraannya terbatas antara politik perang, politik biasa, konspirasi, seni, permainan digital dan topik-topik pembicaraan yang abstrak atau tidak masuk akal. Keterbatasan ini membuat saya terlalu mengandalkan kebiasaan ini, demikian sampai tahun 2022, dimana topik pembicaraan saya masih yang sama dan terbatas, informasi yang saya miliki hanya berkembang seputar topik-topik tersebut, tidak ada satu pun materi pembicaraan baru, ada kebiasaan lain yang menahan ini untuk terjadi.

Menolak dan selektif dalam menerima atau mengikuti sebuah trend, sebuah trend bisa bervariasi, bisa mengandung sebuah pesan atau aktivitas yang baik atau buruk, sayangnya saat ini jarang sekali ada tren yang baik, mengandung sebuah kegiatan yang saya sukai, atau berguna bagi diri saya sendiri. Saya sulit mengikuti atau menerima berita jaman kini, contohnya budaya remaja tahun 2021 dan 2022, intinya semua yang baru diciptakan dan diikuti oleh remaja dari tahun 2017 lalu, semenjak



saya masuk jenjang SMP sampai di KPB kelas 11 ini. Sikap ini membantu saya untuk mengkategorisasi dan memilih mana yang berfungsi bagi saya, karena kebiasaan ini, segala informasi yang dipilih pasti berhubungan dengan topik politik dan seni, seni digital dan manual, kedua topik seni adalah materi yang saya bahas dengan frekuensi yang cukup besar. Topik seni ilustrasi

memberikan rasa senang, berhubungan dengan keahlian dalam menggambar digital dan manual yang dimiliki, saat tahun 2021, menjelang masa pembelajaran KPB kelas 11 Gobak Sodor di pada semester 1, saya bertemu dengan beberapa anggota KPB kelas 12 angkatan ke-7, beberapa anggota dari kelas ini mempunyai topik dan “interest” yang sama seperti saya, seni menggambar, mau digital atau manual, intinya masih masuk lingkup seni.

Kesempatan ini memberikan kesempatan baru bagi saya, sebuah jalan untuk mengkomunikasikan semua ide dan cerita yang sudah saya kumpulkan sejak dulu kala, sejak mendalami topik seni digital

dan manual. Sesi mengobrol ini berlangsung pada kegiatan saya pertama kali di Gambung, tepatnya di PPM, sebuah area yang dimiliki Pak Finan, saudara ipar Kak Andy. Selama menjalani kegiatan ini saya sedang mencoba untuk meningkatkan keahlian bersosialisasi saya, membahas topik seni bersama anggota kelas 12, memberikan rasa senang, tetapi saya menemukan sebuah lingkaran “loophole”.

Seketika kedua anggota k12 ini mengganti topik pembicaraan, saya tidak tahu harus mengikuti dari mana, terpaksa menjadi pendengar yang baik, otomatis saya merasa tidak bisa berpartisipasi, tetapi topiknya tidak saya ketahui. Demikian memberikan saya rasa suram, bahwa saya hanya bisa mengobrol jika topik obrolannya adalah seni. Sejak mengenali peristiwa tersebut, saya mencoba mengenal informasi baru, lebih terbuka dengan informasi dan kebiasaan anak-anak muda tahun 2021 dan 2022. Sayangnya sampai saat ini belum bisa melakukannya, saya masih terjebak di lingkaran yang sama, meskipun saya mencoba mendalami topik politik, respon dari teman-teman hanyalah keheningan dan anggukan kosong, tidak satu pun merespon, atau bisa diajak debat, atau mau memberikan komentar atau opininya sendiri. Pada tahun 2022 semester ke-1 dan 2, untungnya saya bertemu dengan anggota kelas 10 baru yang mengerti dengan semua topik yang saya sukai.

Webinar Gigi.ID

Oleh Bryan Heinz

Pada siang hari ini kami KPB mengikuti webinar GIGI.ID, ini bisa jadi salah satu webinar pertama yang aku ikuti. Pada awalnya aku akan mengira bahwa kita semua akan diwajibkan untuk open cam, namun ternyata tidak, meskipun tidak diwajibkan kami sempat beberapa kali open cam meskipun hanya sebentar. Dalam webinar ini aku kira kita



akan memakan waktu yang cukup lama namun ternyata tidak selama yang aku bayangkan, selain itu dalam kegiatan webinar ini terjadi beberapa kendala yang sebenarnya bukan salahnya panitia. Seperti salah satu contohnya ada yang *corat-coret* pada saat Doktor lagi presentasi. Bahkan kadang ada yang open mic pada saat saat yang dimana seharusnya tidak open mic. Bahkan sempat beberapa kali di Grup WhatsApp ada yang mengirim screenshot yang dimana sebenarnya itu tidak diwajibkan dan mungkin jatuhnya akan mengganggu anggota lainnya.

Pada awalnya panitia menjelaskan bagaimana cara mendaftar, dan bagaimana cara meng-install aplikasi GIGI.ID, setelah itu ia menjelaskan apa saja fitur-fitur yang disediakan pada aplikasi tersebut. Dalam aplikasi GIGI.ID kita bisa konsultasi apabila memiliki keluhan, dan dengan konsultasi atau bertanya kepada dokter di aplikasi tidak dikenakan biaya, berbeda dengan jika kita ke klinik secara langsung. Kita juga bisa ngecek, profil pendidikan dokternya melalui aplikasi tersebut. Dengan adanya fitur tersebut orang orang akan lebih percaya dan bisa mengandalkan dokter yang mereka pilih.

Pada saat webinar ini penjelasan dari Doktor cukup ringkas, cepat, dan mudah dipahami sehingga aku tidak merasa bosan atau capek. Di Awal presentasi sempat dijelaskan bahwa hampir 50% rakyat Indonesia mengalami gigi yang berlubang, selain itu sering terjadi juga penyakit karies dan gigi sensitif. Karies sendiri, adalah penyakit dimana gigi kita keropos. Karies terjadi apabila kita tidak menyikat gigi dengan benar, sehingga akhirnya keropos. Salah satu kunci yang paling penting untuk mencegahnya Karies ini adalah sikat gigi yang benar. Sikat gigi yang benar harus gimana sih, bagaimana cara merawat Gigi yang benar? Selain kita harus sikat gigi dengan bersih, kita juga disarankan untuk menggunakan benang gigi agar bisa membersihkan kotoran-kotoran di sela-sela gigi. Kenapa harus di bersihkan? Sela sela gigi sangat berpengaruh, bahkan sebenarnya sakit yang dihasilkan dari kotornya sela sela gigi itu bisa lebih sakit dibandingkan sakit gigi pada biasanya. Gigi juga bisa diganti dengan cara di implan maupun menggunakan gigi palsu, dan perawatan gigi palsu tidak terlalu mudah, setiap malamnya kita harus rendam di air bersih. Dan ternyata gigi palsu juga tidak hanya bisa digunakan untuk 1 atau 2 gigi saja, bahkan semua gigi juga bisa di ganti menggunakan gigi palsu. Gigi juga ternyata berfungsi untuk menahan bibir kita agar tidak masuk kedalam seperti mereka yang sudah tidak memiliki gigi depan.

Pada saat sesi tanya jawab aku sempat beberapa kali bingung dengan pertanyaan yang diberikan seorang peserta, karena dia tidak menggunakan susunan kalimat yang baik, bahkan seorang panitia pun bingung pada saat membacakan pertanyaan yang diberikannya. Banyak juga pertanyaan pertanyaan yang sangat unik dan menambah pengetahuan dan wawasan, seperti contohnya orang diabetes yang tidak bisa dicabut giginya, hingga kenapa gigi terasa sakit pada saat setelah makan daging. Selain mendapatkan pengalaman mengikuti webinar, aku juga dapat menambah wawasan lebih lagi mengenai gigi, meskipun awalnya terdengar biasa saja, namun ternyata masalah gigi ini bisa menjadi sangat serius.

Minat, Pengasahan, Belajar

Oleh Haegen Quinston

Sepanjang beberapa tahun ini, aku memiliki satu minat utama yang sering diikuti. Yaitu ketertarikanku pada olahraga basket. Awalnya aku tertarik karena sebuah game, namun lama-lama aku menemukan, bahwa menonton dan memainkan basket sendiri itu asyik. Meskipun begitu, selama ini juga aku tidak pernah menjalankan proyek/kegiatan sekolah yang berkaitan langsung dengan minatkmu itu, padahal ruang sudah diberikan.

Sampai saatnya pada proyek “mandiri” semester lalu. Tidak seperti teman-teman lainnya yang sudah mengimplementasikan dan menuangkan keminatan mereka di proyek minat SMP, aku sendiri belum. Saat melakukan proyek mandiri akhirnya aku memutuskan untuk membuat suatu tutorial basket berbentuk video. Betapa naifnya aku, saat menggampangkan pekerjaan proyek mandiri, karena merasa sudah mengetahui segala rencana, bayangan mimpi di akhir, dan bagaimana proyek ini dikerjakan. Ternyata tidak semudah itu dilakukan, walau sebenarnya aku awalnya cukup percaya diri dalam menjalankannya.

Seperti teman-temanku yang lain, melalui proyek ini, aku sendiri bisa mendapatkan *skill* dan mengasahnya dengan lebih baik. Entah berkaitan atau tidak berkaitan dengan minat, pengasahan kemampuan akan selalu ada. Hal kedua yang bisa aku benar dapatkan adalah makna belajar. Banyak sekali kesalahan yang aku buat di proyek ini, namun dari setiap kesalahannya ada pembelajaran yang bisa kudapatkan.

Secara jujur, sepertinya aku saat itu belum menemukan suatu minat terhadap hal tertentu lainnya. Apakah aku suka dan tertarik dalam kegiatan berkebun, yang menjadi proyek K10 saat itu? Tidak iya, tidak *nggak*, hanya biasa-biasa saja. Apakah aku tertarik dengan musik, yang telah dilatih dalam belasan tahun terakhir? Tertarik, namun aku tidak tertarik jika itu menjadi opsi #1 dibandingkan bidang lain.

Secara holistik, semua aspek kehidupan kita bisa memiliki hubungan tertentu. Aku pun setuju akan hal itu karena aku bisa mengalaminya. Ternyata di akhir proyek, setelah mengedit video tutorial sana-sini, aku juga menemukan kegiatan mengedit video cukup asyik dan menantang apabila dilakukan secara profesional. Apakah minat setiap orang terbatas? Jawaban yang aku bisa berikan adalah tidak, karena segala sesuatu bisa menarik sesuai dengan sudut pandang masing-masing.

Teman-temanku yang lain seperti Bintang bisa mengasah minatnya saat sedang proyek mandiri dan tidak hanya dilakukan sebagai “rutinitas kewajiban KPB”. Sementara aku di sisi lain, minim akan progress pengembangan kemampuan bermain basket. Terutama di bagian awal proyek dimana aku kebanyakan tidak ngapa-ngapain. Tetapi setidaknya aku bisa mendapatkan satu pembelajaran kemampuan di bagian akhir proyek.



Saat sambil melakukan rekaman dengan komunitas Kak Tema, aku ikut mereka bermain basket. Saat bermain basket, aku melakukan beberapa kesalahan seperti *turnover*, menembak bola tidak benar, dan juga passing yang kurang baik. Ternyata aku kurang berpengalaman. Karena itu, aku bertanya ke orang-orang lainnya, peran seperti apa yang perlu aku kerjakan? Jadi aku belajar untuk

menggunakan seluruh kekuatanku, serius (tidak main-main atau lengah), dan belajar untuk belajar. Mungkin selama ini aku egois dalam penguasaan bola, kali ini aku coba jadi pemain kecil dulu.

Selama ini, aku ternyata hanya berekspektasi dan memiliki asumsi mengenai diriku bahwa, aku sudah memiliki kemampuan main basket dan pengetahuan yang lebih baik daripada orang-orang lain yang main denganku. Ternyata, aku salah besar. Selama bermain, aku hanya mencetak 1x poin ketimbang pemain lain yang masuk berkali-kali masing-masing. Sejujurnya aku kecewa, tapi mau bagaimana lagi?

Sekian saja dari ceritaku kali ini...

Gagal dan Berhasil

Oleh Nathania Zahran



Selama berkegiatan di KPB, sudah banyak sekali proyek yang kelompok ku buat. Hampir 5-7 proyek lebih yang dilaksanakan, dan sekarang ada satu proyek yang sedang berjalan, dan satu lagi proyek yang akan datang. Dari banyaknya proyek yang dilaksanakan, tentu saja banyak yang gagal. Ada yang keagalannya biasa saja, ada yang mengecewakan. Malah kebanyakan gagalnya, walau tetap tuntas sampai akhir.

Kebanyakan kegagalan yang dialami itu seperti, saat proses pengerjaan tidak sesuai tenggat waktu atau melebihi tenggat waktu, miskom dalam kelompok yang membuat kesalah pahaman dan masalah

dalam kelompok, membuat acara tapi tidak ada yang ikut, dan lainnya. Untungnya kami sudah tahu rencana kedepannya agar tidak terulang lagi. Tapi terkadang kami masih ada mengulangnya namun bisa dengan cepat menyelesaikannya kembali.

Saat kelas 10, kebanyakan proyek tidak berjalan dengan mulus, malah hampir semua gagal. Kecuali saat akhir kelas 10, saat itu kami membuat acara seperti Musik Sore, namun kami dapat tantangan, yang latar belakangnya Jawa Barat. Banyak partisipan yang ikut hadir menyumbangkan video yang bertemakan Jawa Barat. Ada yang menyanyi, mengcover lagu, menari, dan lainnya. Di proyek ini aku dapat tantangan untuk menjadi MC kemudian menggunakan Bahasa Sunda.

Proyek yang berjudul Calagara ini, bisa dibilang sukses dan peningkatan yang drastis untuk kelompok ku ini. Banyak yang memuji, dan memberi saran juga di proyek Calagara. Proyek ini salah satu yang berhasil dari kami, dari kegiatan yang mengajak Warga Smipa untuk ikut berpartisipasi. Tentu saja banyaknya yang berpartisipasi juga jadi tantangan untuk kami bisa membuat acara yang bagus di tonton.

Setelah itu, dari banyaknya proyek kami yang gagal, ada satu proyek yang membuatku senang juga, yaitu Proyek Inovasi Kertas. Di proyek ini kami berhasil mengajak Warga Smipa bahkan luar untuk

membeli produk kami. Proyek ini membuatku senang karena aku bisa menikmati saat mengerjakan proses ini, juga aku bisa mengambil peran yang aku mau dan yang aku bisa terlaksanakan.

Saat proses proyek ini, aku mencoba untuk mengambil peran yang benar-benar bisa dikerjakan dan aku tuntaskan. Hal ini beda ya, dengan mengambil peran yang paling gampang, atau ambil enaknya saja. Peran yang ku ambil, adalah admin atau contact person, dan pembuat kertas untuk produknya. Setiap dapat pesanan baru, rasanya menyenangkan, karena aku senang dengan proses pembuatan kertasnya.

Dari membuat kertas daur ulang di rumah, dikirim ke rumah teman lalu di print, kemudian menjilid kertasnya sampai jadi buku dan kalender. Semua itu dilakukan handmade, dan di buat semuanya sendiri. Makannya aku senang dengan proses tersebut. Walaupun terkadang malas mengerjakannya, karena akan terasa pegal-pegal saat mengerjakan. Entah itu punggung yang pegal karena terlalu lama duduk atau posisi yang tidak tepat, kemudian tangan yang terus bekerja merangkai produk sampai jadi, dan pundak yang pegal juga karena bungkuk terus saat menjilid.

Namun semua itu terbayar saat melihat hasilnya yang memuaskan. Jadi malah senang sendiri dengan hasilnya, dan tidak sabar dapat review dari pembeli. Lalu itu semua jadi pelajaran ku kalau segala sesuatu tidak akan berjalan mulus, atau berakhir menyenangkan. "Jodoh-jodohan"

Skill to Show

Oleh Samuel Bintang

Saya mempunyai sebuah keahlian, sebuah keahlian untuk berkarya secara kreatif dan unik, membuat karya untuk orang-orang dan diri saya sendiri. Keahlian ini sudah saya munculkan berkembang sejak memasuki jenjang SD, SMP dan sampai sekarang SMA, dimana sedang mencapai puncak peningkatan keahliannya, setiap tahap ada perbedaannya dan ada juga karya yang menunjukkan bahwa kita sudah “level up”, intinya sebuah karya yang menjadi patokan tingkat keahlian umum di usia atau jenjang tersebut. Di sekolah saya jarang terlihat minat menggambar, mau secara manual atau digital, di jenjang SD saya hanya melihat dari banyak teman-teman saya, tetapi entah kenapa berubah dan berganti di tengah jalan. Banyak karya yang cukup berkualitas dan di atas “level” keahlian karya yang dimiliki, terasa ada rasa senang saat membuat karyanya. Beberapa diantaranya membuat karya karena dorongan pihak luar, atau bisa secara kemauan. Sebuah fenomena muncul sesaat memasuki SMP, setiap orang bisa menggambar, mau bagus atau jelek. Hal terpenting adalah ketertarikan dan apakah orang itu menikmati proses dan hasilnya. Beberapa terlihat cukup senang dan bangga, sisanya hanya membuat karyanya karena “influence” orang luar, dimana ada satu hari ia cukup senang dan antusias, pada beberapa minggu ke depannya berubah total.



Rasa ketakutan dan malu, saya sudah membangun sebuah kebiasaan untuk membandingkan kualitas gambar yang dimiliki dengan orang lain, utamanya seniman profesional favorit saya, “Lenyavok” dan “Coop-Soggy”. Di awalnya adalah gaya gambar yang dimiliki seniman tersebut, secara perlahan saya mengamati teknik dan coretan garis setiap karya yang dibuat, kini saya sampai mengamati dan mencoba menerapkan teknik pewarnaan yang digunakan oleh seniman tersebut. Awalnya membandingkan karya hanya bertujuan satu misi, untuk memastikan apa kualitas yang saya coba gambar juga pelajari sudah sama, ini adalah patokan kualitas karyaku sekarang, tetapi selama berjalannya dan berprosesnya latihan. Kualitas saya meningkat, tetapi mulai muncul rasa takut, rasa malu, sebuah tanggung jawab dimana saya harus membawakan kualitas yang sama, pikiran saya berpikir seakan saya membawakan nama baik seniman-seniman favorit saya sendiri dalam karya yang buat. Sebuah perbedaan kualitas kadangkala membuat saya resah, seketika ini terjadi, saya mengusahakan untuk memperbaiki detail tersebut, sampai ada sebuah unsur kemiripan dengan kualitas awal, otomatis jumlah karya yang saya masukkan dan “posting” ke media sosial berkesan lebih sedikit, seakan saya hanya membuat karya dengan waktu dan jumlah yang lama, tidak produktif. Meskipun begitu kenyataannya berbeda,

yaitu saya membuat banyak figur dan objek gambar yang banyak dalam satu lembar kertas digital.

Dalam tahun 2022 ini, saya mencoba melawan rasa ketakutan ini, diawali dengan menjadi seorang ilustrator digital untuk buku *notes* dan kalender kertas daur ulang, dengan kegiatan ini, saya bisa membuktikan bahwa keahlian ini tidak memerlukan rasa ketakutan atau kekhawatiran. Dilanjut pada bulan Januari saya mengusahakan untuk membuat karya digital dan memasukkannya ke media sosial. Tingkah yang saya ambil untuk tidak selalu memedulikan komentar, “like” atau “views” yang akan didapatkan di karyanya, tujuannya sederhana, hanya untuk membuktikan bahwa tidak ada yang perlu dikhawatirkan selama memasukan karya tersebut. Saya masih seorang ilustrator remaja yang amatiran, masih belajar dan belum mendalami dunia kuliah atau kerja. Tetapi saya tidak bisa lepas dengan profesionalisme, jika dibiarkan, akan t\Pada tanggal 21/03/2022, saya kembali mencoba menggambarkan karya dengan usaha yang lebih tinggi, sambil menunjuk tinggi sifat profesionalisme, demikian pula karya yang saya sedang buat akan digunakan untuk kebersamaan kelompok Gobak Sodor dalam usaha marketing “Workshop Proyek Kertas”.

Leadership

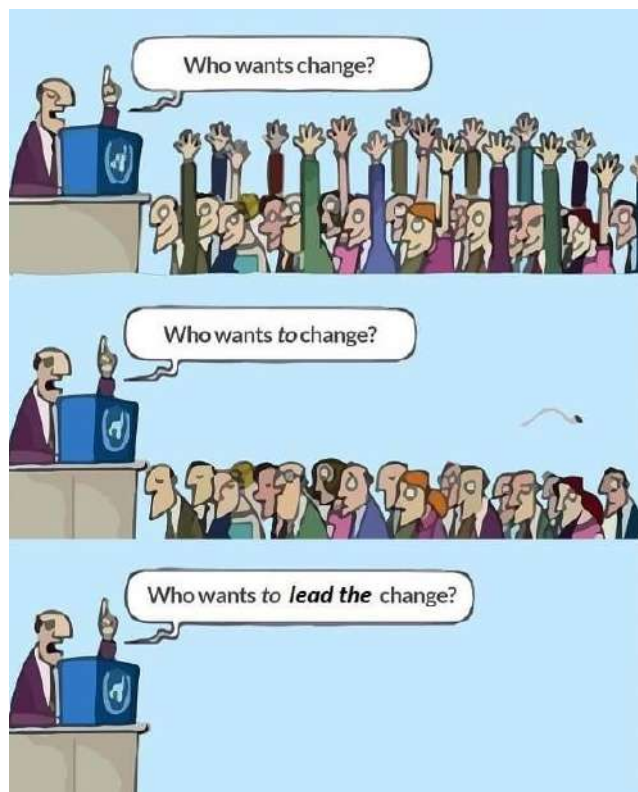
Oleh Bryan Heinz

Salah satu kelebihan yang aku miliki pada saat aku membaca rapor adalah aku memiliki jiwa kepemimpinan, namun aku lebih banyak mengajak teman teman bekerja dibandingkan aku sendiri yang bekerja. Menjadi pemimpin atau ketua dalam suatu kelompok memang sudah sering aku lakukan pada saat SD, bahkan SMP hingga sekarang. Namun pada saat SD SMP mungkin tanggung jawab menjadi semua ketua belum seberat tanggung jawab pada saat aku sudah KPB. Terutama pada saat di KPB semua proyek menjadi lebih “dibebaskan” lalu sudah jarang diingatkan oleh kakak. Menurutku aku masih kurang bisa berinisiatif pada saat menjadi ketua atau pemimpin dalam satu grup, aku sudah bisa mengambil keputusan, aku sudah bisa memberi masukan dan ide-ide, dan aku juga sudah bisa mengajak teman teman untuk mengerjakan proyek.

Hari ini kami membahas mengenai *leadership* atau kepemimpinan bersama dengan Kak Andy. Bagaimana cara menjadi seorang pemimpin? Tahapan yang pertama adalah mulai dari diri sendiri mulai dari mengerjakan hal hal kecil yang teratur dan konsisten hingga akhirnya tuman dan ngajadi. Seperti contohnya *Atomic Essay*. Kita semua tahu apa itu atomic essay, dan kita juga sudah paham, kita juga sudah *next level* hingga mampu bisa membuat atomic essay namun apakah sudah menjadi bagian dari diri kita? Kak Andy sempat mengatakan bahwa sel di otak kita akan melakukan suatu hal secara otomatis apabila hal tersebut sudah kita lakukan secara konsisten selama 90 hingga 100 hari.

Apakah kita sudah menjadi pemimpin? Apakah kita semua adalah pemimpin? Yap, kita semua sudah, sedang memimpin. Memimpin apa? Diri kita masing masing, kita sudah memimpin diri kita masing masing mulai dari bangun tidur, mulai untuk berkegiatan, sehingga kembali tidur. Kita harus bisa memimpin diri kita sendiri dengan teratur dan disiplin. Bagaimana caranya agar kita bisa menjadi disiplin dan bisa menjadi pemimpin yang baik dalam hidup kita sendiri. Mulai dari melakukan tugas pertama kita yaitu tepat pada saat kita bangun tidur, yaitu merapikan tempat tidur. Dengan melakukan hal hal kecil, dengan memulai semua dengan hal yang kecil kita akan bisa memulai untuk melakukan hal-hal yang lebih besar lagi.

Seorang pemimpin juga harus bisa bertanggung jawab, tanggung jawab dalam bahasa inggris adalah *responsibility*, and every leader must be able to response pada saat ia mendapatkan masukan, atau laporan dari anggota kelompok yang lainnya. Seorang leader juga harus bisa merespon dan mengambil keputusan dengan tepat dan cepat. Ini akan berlaku untuk kita pada saat kita memimpin sebuah kelompok, bukan pada saat kita memimpin diri sendiri. Sebagai



pemimpin kita juga harus bisa mendengarkan pendapat dari anggota tim lainnya, menjadi pemimpin bukan berarti harus nyuruh nyuruh, aku menginginkan anggota tim lainnya untuk mengikuti semua kemauan kita, namun menjadi pemimpin kelompok yang baik adalah pemimpin yang bisa mendengarkan teman temannya, pemimpin yang bisa mengambil keputusan yang cepat dan terbaik untuk timnya, pemimpin yang bisa tetap tenang mengambil keputusan pada saat situasi genting.

Pada saat Kak Andy memberi kita tantangan untuk merapikan kasur pada saat pertama kali kita bangun, pada saat itu aku merasa bahwa itu hal yang susah, karena aku sempat berpikir aku yang sangat suka game aja belum bisa konsisten memainkan 1 game selama 2 bulan, dan aku belum tentu main setiap hari, bagaimana ceritanya dengan hal yang tidak aku sukai yaitu merapikan tempat tidur.

Hal yang Tidak Diinginkan Terjadi

Oleh Nathania Zahran

Akhir-akhir ini aku sedang mencari kesibukan baru. Entah ini aku jalan-jalan bersama teman luar sekolah, nonton film seri yang sedang di tonton, ngobrol bareng lewat kirim pesan atau telponan, baca novel atau komik online, dan lainnya. Ingin aku mengikuti kegiatan luar sekolah yang menjadi rutinitas, seperti les atau ikut kursus. Namun sering kali ada kendala atau halangan jadi tidak bisa terealisasikan.

Nah, alasan aku ingin mencari kesibukan di luar sekolah, karena jujur aku pusing atau bahasa yang sering dipakai sekarang "Burnout". Kenapa begitu? Karena ternyata masuk ke KPB dan menjadi murid di KPB sangat sulit, jauh dari ekspektasiku. Dengan banyaknya kegiatan yang kami buat, kemudian rutinitas yang cukup banyak dan harus bisa konsisten dikerjakan, dan semua itu harus tuntas pada tenggat waktu yang sudah ditentukan.



Awalnya aku pikir karena kami yang membuat kegiatannya, jadi semua bisa kami kendalikan. Ternyata tidak, banyak revisi yang menghantui, harus siap gagal karena pasti akan gagal terlebih dahulu, saling tidak

suka ke anggota kelompok karena saling salah tangkap, proyek yang dipilih ternyata lebih sulit dari pada perkiraan, tiap tahun ajaran baru pasti ada hal baru yang harus dikerjakan dan jatuhnya ditambah pekerjaan baru bukan menggantikan yang lama, dan masih banyak lagi.

Jika sedang menikmati prosesnya, aku bisa santai dan tidak stres. Namun terkadang aku masih sulit untuk menerima apa yang akan kuhadapi dan situasi lingkungan sekitarku. Jika sedang stres begini, rasanya kepala sangat keras, pusing, dan inginnya tidur saja. Tapi tidak bisa karena ada tugas yang harus dikerjakan. Tiap hari tugas yang dikerjakan berbeda, kadang sama namun tingkat kesulitannya yang berbeda.

Tapi jika aku mengerjakan hal yang sama, aku malah mengeluh karena bosan dan ingin ganti ke hal yang lain. Kalau aku mengerjakan hal yang sulit sampai membuat kepala pusing, aku sering menangis sendiri karena capek. Tapi untungnya aku tahu kalau proses tidak mengkhianati hasil.

Tapi kemarin saat aku mengerjakan proyek, hasil dari proses yang dilakukan oleh kelompok ku, sangat mengecewakan. Proyek yang kami lakukan yaitu workshop kertas. Di workshop ini kami akan mengajarkan cara membuat kertas. Namun sayangnya yang ikut berpartisipasi di pendaftaran hanya satu orang. Hal itu sangat mengecewakan ku.

Padahal, aku dan kelompokku sudah mencoba publikasi lebih luas lagi dari kegiatan-kegiatan kami sebelumnya. Yang awalnya kami hanya publikasi lewat poster dan di whatsapp group KPB dan kakak-kakak Smipa, namun sekarang lebih menarik lagi. Kami sampai membuat video konten masing-masing anggota satu konten. Semua yang kami buat sangat menarik, ada yang drama, iklan pengumuman, iklan ajakan, iklan review kit yang kami sewa, dan manfaat dari kertas daur ulang itu sendiri.

Kami juga sudah mencoba mengajak Warga Smipa, dari kirim pesan ke kakak-kakak dan teman-teman Smipa, publikasi di ririungan, posting di instagram KPB dan Semi Palar, ajak orang luar Smipa dan teman alumni, bahkan kami sudah dibantu koperasi untuk publikasi pendaftaran. Namun tetap saja yang daftar hanya satu itu pun di satu hari sebelum acara.

Mungkin memang jodohnya bukan dari kegiatan workshop, tapi dari kegiatan jualan kami. Untungnya kami membuat dua proyek, jadi ada back-up untuk dana kebutuhan kami untuk live in, dan berkegiatan di KPB.

My Side Activities

Oleh Samuel Bintang

Diluar kegiatan menggambar digital, saya seringkali membuat berbagai variasi karya selain menggambar. Menggambar adalah aktivitas yang saya lakukan di mayoritas waktu diluar waktu sekolah dan menggambar, tetapi tentunya terdapat beberapa kegiatan lainnya. Kegiatan menggambar adalah aktivitas utama yang sering saya lakukan dan dikenali oleh teman-teman sekelas saya, mau dari SMP, maupun sekarang di KPB. Kebiasaan menggambar ini mencolok bagi semua teman-teman saya, dengan sering terlihatnya aktivitas ini berjalan, teman-teman saya hanya berasumsi secara keseluruhan kalau saya hanya melakukan aktivitas ini saja. Diluar jam bebas terdapat berbagai variasi aktivitas lainnya, contohnya membuat sebuah poster digital menggunakan aset tiga dimensi. Aplikasi ini bernama SFM, singkatannya berarti (Source Filmmaker), sebuah aplikasi yang menggunakan model tiga dimensi yang didapatkan dari *Valve Steam Workshop*, sebuah situs digital dimana kita bisa memasukan dan mendapatkan model tiga dimensi. Aplikasi ini sudah digunakan dari masa pembelajaran di SMP kelas 7, masih berlanjut sampai KPB kelas 11, dimana saya sudah mencapai sebuah tingkat keahlian yang cukup baik.

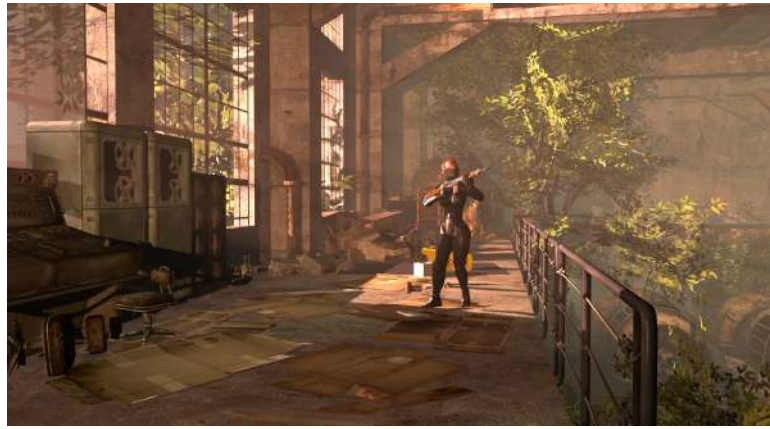


Menggunakan aplikasi SFM, awalnya aplikasi ini hanya digunakan untuk proyek minat di SMP kelas 7. Memulai proses ini, saya belajar berbagai jenis teknik dan fitur dalam menggunakan aplikasi SFM. SFM saya gunakan untuk membuat sebuah “wallpaper” digital, menciptakan berbagai jenis skenario dan pose untuk karakter-karakter model tiga

dimensi yang ada. Pernah saya membeli berbagai jenis model tiga dimensi yang unik bagi saya sendiri, utamanya karena bentuk visualnya yang menarik, beserta fitur yang dimiliki modelnya. Membuat “wallpaper” digital adalah aktivitas yang sudah cukup lama dilakukan, sehingga waktu yang terhabiskan cukup panjang, sudah terhitung mencapai 1674,8 jam yang dihabiskan hanya untuk mengulik dan menggunakan aplikasi ini. Salah satu penyebabnya dikarenakan laptop dan komputer yang digunakan tidak memiliki sistem yang tidak memadai, sehingga menyebabkan sebuah “lag” saat mencoba membuat adegan atau membuka model tiga dimensi yang “detailed” dengan resolusi tinggi. Disamping aktivitas membuat poster dan “wallpaper” digital, saya sering mencoba memperbaiki alat mekanikal atau benda yang rusak di rumah, intinya masih masuk ke kategori sistem yang mekanikal tanpa mesin elektrik. Aktivitas ini terus dilakukan semenjak rumah saya direnovasi, demikian seusai rumah direnovasi, terlihat banyak gagang pintu, gagang jendela, gembok pintu, gembok jendela yang bermasalah. Ditambah juga kursi teras yang rusak, semua kejadian ini membuat saya cukup penasaran dan tertarik untuk memperbaikinya, dengan tujuan untuk merestorasi semuanya seperti sebelum direnovasi.

(Contoh SFM Wallpaper/poster)

Aktivitas sampingan adalah kegiatan yang seringkali diabaikan oleh orang lain, contohnya seperti saya sendiri, melakukan aktivitas menggambar, menutupi aktivitas atau hobi sampingan lainnya. Aktivitas ini jarang dilihat, maka saya harus mencoba melakukan kegiatan ini di lingkungan dimana



teman-teman saya bisa melihatnya, supaya mereka akan merasa lebih biasa dengan aktivitas sampingan yang suka saya lakukan. Kadangkala metode ini tidak berjalan dengan lancar, aktivitas samping yang dilakukan seperti membuat poster SFM dianggap remeh karena frekuensi menggambar yang tinggi, jadinya aktivitas ini sering dianggap sebagai membuang-buang waktu dan disamakan dengan memainkan “game”.

Live-In

Hal yang Terbesar

Oleh Haegen Quinston

KPB K11 Gobak Sodor telah selesai melakukan kegiatan *live-in* secara singkat di Gambung. Dalam beberapa hari tersebut, aku mendapatkan sangat banyak hal yang patut menjadi bahan pembelajaran, sebagian adalah hal yang berkaitan dengan masalah diriku sendiri.

Hari Pertama - Aku sebenarnya memiliki jiwa dan perasaan yang campur aduk saat pergi ke Gambung, yaitu senang karena penasaran, apa kegiatan yang akan dilakukan di sana. Di sisi lain, aku juga cukup malas dan tidak enak hati, sebenarnya aku sangat ingin ketemu dengan teman-teman luar sekolah di hari *weekend*. Hal itu tidak terlalu kupikirkan, karena aku sangat yakin, akan lebih baik dijalani daripada banyak imajinasi kosong yang akan hanyut seiring berjalannya waktu. Itu sangat menjawab kekhawatiranku saat harus pergi ke Gambung.

Ada sebuah pemikiran dan kejadian menarik di hari pertama, yaitu barang-barang kebutuhan pribadi. Setiap perjalanan, selalu ada 1-2 hal yang terlupakan olehku, ketinggalan di rumah. Misalnya *smartphone* saat kemping, *sleeping bag*, sandal, bahkan jaket hingga alat mandi. Ternyata dugaan keraguanku benar, aku ketinggalan jas hujan, sumpit, bawang putih, dan mie instan. Semua itu ternyata diselesaikan dan ditangani dengan baik dan cepat, di akhir hari pertama, aku sudah tidak khawatir lagi. Lain kali, aku akan lebih teliti agar tidak kelupaan akan barang-barangku.

Di sore hari, kami semua mendapatkan pengalaman memandikan sapi hingga tuntas. Pengalaman ini cukup berkesan bagiku, dari sudut pandang seorang pelajar. Awalnya aku ragu dan gugup akan sapi yang kakinya bisa menendang kapan saja, kotorannya yang bisa muncul kapan saja, aku juga sedikit takut apabila sapi menjilat-jilat saat dimandikan. Semua itu berubah menjadi pemikiran kosong, ketika aku mengalaminya langsung. Aku juga cukup menuntaskan pekerjaanku memandikan sapi dengan baik, tentunya perlu inisiatif dan keberanian.

Saat sore hari aku ingin memasak nasi, sebuah keraguan yang muncul di hatiku adalah, aku tidak pernah memasak nasi menggunakan katrol. Apalagi tidak ada takaran berasnya pula. Aku pun sempat bingung saat memulai pekerjaan, untungnya aku bisa fokus, taktis, mengambil aksi yang logis, dan akhirnya bisa memasak nasi yang sangat baik bagi seorang pemula. Di hari itu, semua pemikiran ekspektasi negatif ternyata keluar dan terbukti salah. Aku tentunya belajar untuk lebih "less talk more work" karena yang nyata adalah pekerjaan kita, bukan pikiran.

Hari Kedua - berjalan kaki menuju pegunungan tempat ladang kopi milik Pak Anwar. Selama perjalanan, fisikku terbukti sangat tangguh (lebih daripada pengalaman sebelumnya di Gambung) karena terus bisa menjaga stamina dan mendapatkan energi begitu menuju kelelahan. Ditambah, hari sebelumnya aku tidur cukup malam, otomatis perlu sadar dan manajemen agar tidak mengantuk di perjalanan. Sayangnya, aku sempat mengantuk dan tidak fokus 100% saat gladi resik sore dilakukan, tidak maksimal mengikuti kegiatan. Dari sini aku bisa belajar, hal jasmani tidak hanya manajemen energi saat berkegiatan saja, namun juga harus dilakukan persiapan dan manajemen dari

hari sebelumnya (tidur tidak kemalaman). Seberapapun aku menjaga energiku, apabila aku tidak memiliki stok energi besar dari hari sebelumnya, maka aku tetap akan mengantuk suatu saat.

Kegiatan yang cukup unik aku lakukan adalah mencuci kain di sore hari. Mengapa unik? Karena aku dan teman-teman lain inisiatif mengerjakannya di waktu istirahat, tanpa arahan, namun dengan intuisi sendiri. Aku juga inisiatif mengerjakan rutinitas di waktu luang, karena sadar akan kebutuhan. Selain itu, meski aku merasa ngantuk dan capek, aku bisa membuat diriku segar kembali dengan berpikiran positif.



Hari Ketiga - Pelajaran terbesar yang kudapatkan hari ini justru di sore hari. *Workshop* berjalan sesuai target utama namun tidak berjalan lancar, sampai ada salah satu anggota kami komplain. Di situ aku sadar, aku bukanlah seseorang yang sempurna. Meski aku merasa memiliki perkembangan dan punya perbedaan sifat dibandingkan yang lalu, kesalahan pasti akan terus ada dan terus terjadi. Semua hal yang kurasa merupakan pembelajaran besar di hari-hari sebelumnya, tidak terjadi hari ini, kurasa semuanya hanya omong kosong. Apa yang namanya belajar, jika kita hanya mendapatkan ilmu dan pengalaman tetapi tidak diterapkan? Itu yang paling mencerminkan pendapat dan perasaanku di hari ketiga.



Untuk menjadi seorang pribadi yang berubah, tidak perlu hanya pemikirannya, namun pembiasaannya sehari-hari, butuh kapasitas fokus yang luar biasa, tidak seperti diriku yang suka lengah, tidak fokus, tidak konsisten. Tipe hari yang seperti ini sekali-kali akan terjadi. Namun kebangkitan di baliknya adalah yang akan mengembalikan kelompok ke arah yang lebih baik.

Jujur saja, aku merasa sangat bingung dan kurang niat ekstra saat *workshop* diadakan. Ada suatu saat dimana diriku sangat tidak berguna dan hanya diam sementara teman lain sedang mengerjakan bagiannya. Tiba-tiba Kak Mel mengingatkanku akan pekerjaanku, disitulah aku kaget, sadar, terpukul, dan sempat berpikir, 'Apa yang selama ini kulakukan untuk membantu temanku?' karena kenyataannya tidak ada yang kuberikan untuk bermanfaat bagi teman maupun peserta *workshop*.

Evaluasi yang dilakukan di hari ketiga cukup berat, namun aku menerima pencerahan, kritik, kesadaran akan realita, apapun itu. Sejak evaluasi, aku memiliki titik fokus baru yaitu menerima dan berbagi manfaat dengan teman-temanku, serius dan profesional, taktis, dan banyak hal lagi.

Pada hari keempat aku sudah pulang dari Gambung dengan berbagai cerita, petualangan, hari-hari berombak, dan tentunya, semua ini bukan mengenai aku, namun mengenai kelompok dan tujuan bersama.

HIHIHI Suara Kunti

Oleh Bryan Heinz



Banyak sekali hal yang aku pelajari selama aku di Gambung, banyak juga hal-hal yang menjadi refleksi pribadiku, mulai dari hal yang kecil hingga hal yang sangat besar bagi kelompok Gobak Sodor. Mulai dari hal kecil seperti contohnya masak, aku jadi belajar lagi cara masak sop yang di mana sebelumnya aku belum pernah masak sop sendiri. Selama di Gambung ini aku merasa lebih bermanfaat dari sebelum-sebelumnya. Sebelumnya aku banyak berpikir, apakah aku sudah bermanfaat bagi lingkungan sekitar atau belum, jika belum kira-kira apa yang bisa aku lakukan pada saat itu agar aku bisa bermanfaat. Aku merasa banyak bermanfaat selama berada di Gambung, seperti salah satu contohnya adalah pada saat acara masak-masak. Pada hari pertama aku ingat sekali aku beres mengerjakan pemaknaan terlebih dahulu dibandingkan teman-teman lainnya. Karena aku selesai lebih dulu aku jadi bisa membantu

yang sedang piket hari itu untuk masak, mulai dari memotong-motong bahan, hingga mencuci alat masak. Dan inisiatifku juga banyak keluar pada saat mencuci piring contohnya. Pada saat aku mencuci kadang aku mencuci bagian orang lain agar lebih cepat. Aku juga berhasil melawan rasa malas dan kebiasaan menunda pada hari ketiga, pada saat Zacky membantu aku dan Thania menggoreng Nugget, aku berinisiatif untuk mencuci alat-alat masak yang telah digunakan, meskipun Kak Mel sudah bilang nanti saja, aku masih ingin mencuci peralatan tersebut pada saat itu juga, agar bisa mengurangi cucian nanti pada saat kita semua sudah selesai makan.

Aku juga banyak belajar hal-hal baru pada saat praktek dengan warga sekitar. Pada hari pertama salah satu kegiatan yang kita alami semua adalah memandikan sapi. Jujur pada awalnya aku cukup takut pada saat mendengar “kita akan mandiin sapi nanti” awalnya aku kira hanya bercanda, karena sebelumnya kakak bilang bahwa kamilah yang akan menentukan kegiatan apa selanjutnya, namun tak lama kemudian kakak memberi kita tugas dan tantangan untuk mandiin sapi. Disaat kami sampai di kandang sapi aku mental aku udah *down* duluan, dari yang aku jalan turun di depan hingga akhirnya aku rada dibelakang. Hal tersebut terjadi karena aku masih ragu untuk turun, sehingga teman-teman yang lain turun duluan untuk menyiram sapinya. Setelah sapi nya disiram kami semua sempat diam-diaman selama kurang lebih 2 menit, siapa yang mau duluan, karena di situ situasinya kami semua takut. Namun akhirnya aku berhasil melawan rasa takut tersebut sehingga aku maju mengambil sikat, dan mulai menyikat sapinya. Awalnya aku nyikat pelan-pelan saja karena takut

sapinya marah dan menendang, namun karena kata Pak Anwar kurang kencang namun tetap aku lanjutkan dengan lebih keras lagi. Akhirnya kita semua selesai giliran nyobain sikat sapi. Namun setelah itu Kak Mel bilang “belum tuntas” aku pun langsung ambil sikat nya lagi untuk melanjutkan hingga tuntas. Pada saat itu aku sudah tidak terlalu takut lagi karena sebelumnya sudah aku lakukan. Jadi pelajaran yang aku ambil pada saat itu adalah untuk menembus dinding rasa takutku, karena takut itu hanya ada di pikiran, setelah aku tembus dinding tersebut aku akan berani lagi. Aku menganggap itu adalah hal yang wajar terutama pada saat kami mencoba hal hal yang baru dan belum pernah kita alami sebelumnya.

Pada hari kedua aku belajar mengatur nafas pada saat naik gunung untuk pergi ke kebun kopi. Di Hari kedua ini menjadi hari pertama kali dalam hidupku setelah *hiking* cukup jauh aku tidak terlalu sulit nafas. Hal tersebut terjadi mungkin karena aku fokus pada saat jalan. Aku juga merasa fokus pada saat turunnya karena pada saat turun jalannya cukup terjal dan banyak bebatuan, namun aku berhasil turun dari kebun kopi tanpa terpeleset, atau bahkan jauh ke lumpur. Aku juga sempat berlari pada saat turun namun karena aku fokus, aku tidak terjatuh. Aku juga dapat ilmu baru mengenai ulat yang bisa membuat tangan kita terasa pegal setelah terkena ulat tersebut. Aku juga belajar cara memetik kopi dengan baik. Salah satu *funfact* yang aku dapatkan pada saat memetik Kopi adalah tangkainya. Tangkainya tidak boleh ikutan dicabut karena itu akan menjadi tunas dan buah lagi tahun depan. Berbeda dengan pohon pisang yang hanya berbuah sekali dan akan langsung ditebang.

Di hari ketiga, aku dan teman-teman mengikuti Pak Dayat untuk *ngarit* tanaman liar di bawah pohon teh. Di sana aku sempat berpikir, kenapa hanya dipotong aja? Kenapa gak dicabut hingga akarnya? Secara logika hal tersebut akan memakan waktu yang lebih lama dan lebih memakan tenaga, toh, nantinya juga akan tumbuh lagi. Oleh karena itu salah satu solusinya adalah dipotong saja menggunakan arit. Setelah *ngarit* tumbuhan liar, tanganku terasa pegal, awalnya aku kira karena aku terkena ulat yang akan membuat tangan kita terasa pegal, namun setelah bertanya kepada Pak Vinan malah Lala yang menjawab bahwa aku terkena duri yang akan membuat tanganku pegal pegal. Tak lama tanganku terasa lebih ngilu lagi, aku pun memutuskan untuk bertanya langsung ke Pak Dayat, dan menurut Pak Dayat itu adalah hal yang normal karena *ngarit*, bukan karena ulat atau duri. Pak Dayat juga bilang “tunggu aja nanti malem” aku pun jadi bertanya lagi “kalau malam lebih pegal lagi ya pak?” beliau menjawab “iya” sambil tertawa. Namun setelah kembali ke Lumbung utama aku minum panadol dan tolak linu sehingga akhirnya tanganku sekarang terasa jauh lebih enak dibandingkan sore hari tadi.

Salah satu acara kami di Gambung adalah *workshop*. Aku merasa biasa saja pada saat *workshop* tadi, tidak bete tidak senang. Namun beberapa orang menangkap bahwa aku bete sehingga aura yang diberikan ke teman-teman sekitar juga tidak enak, padahal Thania sudah berusaha sebisanya untuk membawa acara ini dengan senang, dengan cara mencairkan suasana. Aku juga merasa cukup malu pada saat ngobrol dengan mereka, sempat beberapa kali mereka aku tanya namun mereka tidak menjawab sehingga aku bingung harus bagaimana. Aku juga sempat merasa malas karena ternyata yang datang sangat banyak, di luar ekspektasi. Hal ini seharusnya tidak boleh terjadi pada saat-saat seperti ini, memang acara *workshop* ini tuntas, namun ada kenangan yang kurang baik pada saat *workshop* ini sudah selesai. Aku juga menyadari bahwa kelompok kami memiliki kekurangan yang cukup serius pada saat membuat acara seperti *workshop* ini. Kami kurang tegas menghadapi mereka yang sedang asik sendiri, hal ini terlihat pada saat kami melakukan *workshop* di Bandung, kami tidak bisa *handle* teman teman K10 yang asik sendiri. Apalagi anak anak di Gambung yang hebohnya jauh

dari teman teman K10. Jadi kami cukup kewalahan pada saat mengajak mereka untuk berkumpul untuk penutupan dan foto bareng.

Ada beberapa catatan untuk diriku. Aku dan teman teman pergi ke Gambung setelah kami semua menonton film KKN Di desa penari. Jujur aku kadang masih suka kepikiran, kadang aku berusaha untuk tetap positif, namun malah jadi kepikiran lagi hingga pada akhirnya di malam terakhir. Pada saat aku berjalan malam hari mengarah ke lumbung kami, aku mendengar orang ketawa “HIHIHI” cukup melengking, awalnya aku berusaha untuk positif itu adalah orang ketawa cekikikan hingga suaranya melengking. Tapi aku nengok kebelakang buat melihat reaksi teman-teman lain, logikaku pada saat teman-teman atau kakak mendengar orang ketawa seperti itu mereka akan nengok ke arah sumber suara tersebut, tapi ini tidak. Namun aku mendengar suara itu dari arah kandang sapi rasanya tidak logis. Kenapa orang ketawa-ketawa di kandang sapi di malam hari? Aku pun kembali ke lumbung utama untuk meminta Zacky-menemaniku ke lumbung. Sesampainya di lumbung utama aku nanya ke Kakak, dan teman-teman lain apakah mereka mendengar suara orang ketawa HIHIHI tadi? Ternyata gak ada yang dengar.

Secara keseluruhan *live in* kami di Gambung jauh lebih seru dibandingkan tahun lalu. Lebih banyak kegiatan yang kami lakukan, lebih *extreme* dan lebih banyak pelajaran yang aku ambil.

Luapan Isi Pikiran

Oleh Zacky Hudaya

Selesai sudah kami melakukan kegiatan di Gambung, empat hari tiga malam kami lewati. Banyak pembelajaran baru yang aku dapat pada *live in* kali ini. Seluruh kegiatan kami atur semua, berbeda ketika tahun lalu kami di Gambung. Mulai dari pengeluaran biaya transportasi, biaya makan, biaya lainnya kami atur bersama. Pada *live in* kali ini cukup berbeda, kami memiliki beberapa misi yang wajib kami lakukan salah satunya *workshop* kertas.

Sayang sekali jumlah ketertarikan peserta cukup minim, namun kabarnya ada salah satu anak yang mengikuti *workshop* ini. Ketuntasan menjadi nomor satu, jikalau peserta sedikit kita harus mampu menyelesaikan *workshop* ini dengan baik. Hari pertama banyak sekali pembelajaran baru yang cukup sederhana namun cukup berguna untuk pengetahuanku. Aku merasakan bahwa pada *live in* kali ini cukup berbeda, beberapa kali aku pernah



melakukan *live in* seperti ini. Menginap di rumah warga setempat hingga mengikuti seluruh aktivitas pemilik rumah tersebut seperti berburu ikan, peras susu sapi, hingga memetik teh.

Namun yang berbeda pada *live in* kali ini yaitu dari ketuntasan sebuah kegiatan. Hari pertama kami mengikuti Pak Dayat untuk melakukan penanaman tanaman Kapulaga. Kami melihat proses cara penanaman dengan teliti mulai dari proses pemotongan rumput, cara menggemburkan tanah, hingga cara penanaman tanaman Kapulaga. Total ada empat tanaman Kapulaga yang sudah kami tanam di sana. Aku percaya bahwa semua itu pasti membutuhkan proses dan tidak ada yang instan.

Terlihat dari proses penanaman Kapulaga yang pertama kami terlihat cukup kebingungan dan kurang lihai dalam memegang pacul dan alat garpu besar untuk menggemburkan tanah. Namun penanaman yang kedua hingga yang terakhir sangat terlihat mengalami peningkatan. Kompak menjadi satu hal penting dalam kegiatan ini, Pak Dayat mengapresiasi kinerja kami dan kami pun senang mendengarnya. Selama di Gambung aku merasa mengalami peningkatan dalam diri, bisa dibilang aku lebih inisiatif dalam hal membantu. Namun, dengan begitu aku tidak lupa untuk mengerjakan peran penting saat hari kegiatan berlangsung.

Salah satu bentuk *real* saat melakukan kegiatan workshop yaitu ketika membantu teman yang sedang kesulitan saat membuka kain flanel saat workshop berlangsung. Aku juga membantu persiapan logistik sebelum workshop dimulai, hal ini menjadi kebiasaan yang akan aku tetap pertahankan hingga kapanpun. Selama di Gambung banyak sekali pengalaman baru yang cukup mengesankan. Workshop pada kali ini bisa dibilang tuntas walau terjadi kendala teknis, beberapa anggota melontarkan unek-unek terkait masalah yang sering kerap terjadi di kelompok kami. Egois, sombong, dan kurang peka menjadi hal utama dalam permasalahan ini.

Aku yakin setiap ada masalah pasti ada solusinya. Namun masalah ini lebih ke masalah internal dalam diri, mungkin dari aku untuk rencana tindak lanjutnya lebih melihat situasi saja apakah hal tersebut baik dan pada tempatnya tidak. Kerap sering terjadi ketika aku merasa sedikit *overthinking* membuat aku susah untuk berkomunikasi, biasanya aku merasa lebih menyendiri.

Banyak sekali pengalaman yang pasti tidak akan aku lupakan salah satunya membantu panen biji kopi milik kebun kopi Pak Anwar. Hal ini sangat mengesankan, membutuhkan perjuangan untuk sampai menuju kebun kopi tersebut. Melihat medan jalan yang cukup terjal dan berlumpur membuat aku dan beberapa temanku sedikit terpeleset. Namun walau begitu aku tetap bersyukur bisa selamat dalam perjalanan pergi menuju kebun kopi hingga perjalanan pulang menuju lokasi PPM.

Namun kali ini berbeda, kali ini benar-benar seperti "live in" yang sebenarnya. Kami mengikuti seluruh kegiatan dengan penduduk di sana dan kami hadir 100% saat melakukan berbagai kegiatan bersama. Kami mencoba untuk belajar berbaur dengan masyarakat di sana dan mereka pun menerima keberadaan kami. Melihat Pak Anwar sangat *welcome* sekali dengan keberadaan kami hingga Pak Anwar menyiapkan beberapa bangku untuk kami istirahat. Selama beristirahat kami lebih banyak mengobrol dengan Pak Anwar, banyak hal positif dari cerita Pak Anwar sendiri.

Tantangan terberat selama aku mengikuti *live in* di Gambung yaitu saat mengikuti Pak Anwar membersihkan kandang sapi dan memandikan beberapa ekor sapi di sana. Perjalanan menuju peternakan cukup jauh, namun hal tersebut tidak membuat aku lelah dan tidak fokus saat berkegiatan. Awal sedikit cemas ketika memulai memandikan sapi secara bergantian. Tantangan terberat pasti diri sendiri, terkadang aku merasa cemas dan takut. Aku harus bisa mengalahkannya, awalnya aku takut sekali dan tidak ada rasa ingin mencoba untuk membersihkan. Namun dengan hati dan keberanian yang cukup besar aku pun bisa berani untuk membersihkan beberapa bagian yang terdapat kotoran pada kaki sapi.

Kesadaran Sosial Hidupku

Oleh Samuel Bintang



Gambung, lokasi yang kami datangi sebagai tempat untuk “live-in”. Kegiatan ini awalnya berdurasi yang cukup panjang, 1 bulan secara standar lama, tetapi kali ini kegiatan “live in” yang saya ikuti hanya berdurasi 4 hari 3 malam. Dalam durasi itu, seluruh kegiatan yang saya lakukan harus terasa seakan acara ini berjalan 30 hari, semuanya terpadu dari apa yang saya pelajari dari hari Kamis saat datang di Gambung, hari Jumat saat kegiatan panen kopi, dan hari Sabtu, saat berkegiatan berkebun dan “workshop kertas”. Secara tidak langsung kegiatan kali ini saya maksimalkan, setiap kegiatan saya “push”, agar maksimal dan

bermanfaat bagi warga. berbeda dengan kegiatan Gambung sebelumnya pada tahun 2021 di semester 1 kelas 11, di mana jadwal kegiatan sudah tersusun oleh kakak sendiri, bukan oleh kami semua. Sebelum mengikuti “live in”, kami tentunya sudah menyiapkan sebuah jadwal tersendiri, tetapi terjadi beberapa perubahan langsung, seperti saat berkegiatan dengan warga, panen kopi, membersihkan kebun teh, menanam kapulaga dan memandikan sapi, semua aktivitas ini dilakukan hingga tuntas. Ketuntasan itu adalah sebuah standar agar bisa bermanfaat. Jika kegiatan bersama warga hanya dilakukan setengah-setengah, maka warga sendiri akan bingung, mungkin bisa merasa kesal. contohnya saat memandikan sapi, kami hanya seperti sedang mencoba memandikan sapi, padahal target kami adalah tuntas memandikan satu sapi.

Bermanfaat adalah poin utama dari kegiatan “live in” ini, sehingga saya harus saat bersosialisasi dengan warga setempat selama proses kerja. Secara materi, kebermanfaatannya sudah didapatkan saat diajak kerja oleh warga. Setiap pembelajaran yang didapatkan tentunya berbeda untuk tiap-tiap orang, tapi kali ini yang paling saya rasa adalah mengatur tenaga saat kegiatan. Saya sebenarnya mudah lelah dalam waktu singkat. Waktu Kamis, saat pulang dari peternakan sapi, saya sempat lelah, tenaga saya tidak terkontrol, sehingga hanya bisa berjalan dengan pelan dan tertinggal dari rombongan terdepan. Semenjak memasuki hari ke-2 dan ke-3, (Jumat dan Sabtu), energi tersebut mulai terkontrol, secara perlahan, tenaga yang dikeluarkan lebih stabil dan teratur, badan tidak terlalu berkeringat atau pusing tetapi rasa pegal masih sering terasa. Paling terasa adalah telapak kaki dan betis. Memiliki kaki yang datar juga memberikan faktor mudah lelah, meski pegal, saya tidak bisa

hanya berhenti di tengah jalan kegiatan, mengingat juga ada tanggung jawab yang dimiliki, sehingga pegal harus dikesampingkan selama kegiatan.

Bersosialisasi, sejak hari ke-1, saya bersosialisasi dengan salah satu mentor kegiatan kami, yaitu Pak Anwar, pemilik sapi dan kebun teh. Dari mentor kami ini, saya belajar untuk bersosialisasi dan berusaha aktif bertanya. Memikirkan pertanyaan adalah hal yang sulit, tetapi karena ini konteks kegiatan “live in”, maka tidak terasa beban, saya memutuskan untuk bertanya ketika saya penasaran dengan sesuatu yang tidak biasa atau saya pertanyakan sejak dulu.

Kegiatan bersosialisasi ini tidak selalu lancar, apalagi saat hari Jumat dan Sabtu, komunikasi yang dilakukan oleh saya kali ini sangat minim, hanya sekadar memberikan pertanyaan singkat yang saya berikan ke warga saat kegiatan berkebun, tetapi saat bertemu dengan warga saat “workshop”, saya kurang bisa dalam berkomunikasi. Terdapat sebuah rasa malu, kosakata yang saya miliki cukup terbatas, apalagi dalam bahasa Sunda, salah satu bahasa yang sulit saya pelajari. Ketidakhahaman ini sangat berpengaruh ketika memandu atau mengajak peserta “workshop”, sehingga terasa ada sebuah jarak dengan peserta.

Komunikasi antar teman masih terasa jauh, penyebabnya sendiri karena sifat egois. Sifat egois tidak saya sadari secara langsung. Tetapi saat dipikirkan lagi, secara tidak langsung sifat ini keluar, melalui sikap malu-malu saat bertemu dengan peserta “workshop”. Dampak dari sifat ini terlihat selama kegiatan “live in”, yang paling terasa adalah sifat egois dalam kerjasama kelompok. Dalam kegiatan “workshop”, kami semua sempat mengalami kondisi yang menekan. Kami harus beradaptasi dan berubah mendadak sesuai situasi. Sayangnya sifat egois ini merambat sampai merusak kerjasama kami, kami semua merasakan dampaknya, apalagi saya sendiri. Saya sempat tidak mencoba untuk berkomunikasi dengan beberapa peserta. Mengetahui kelemahan tersebut, untuk kedepannya untuk berusaha dan memaksakan diri lebih aktif berkomunikasi, belajar kosakata dan lebih mencoba berbicara dengan terstruktur, karena saya sering berbicara dengan acak, sehingga membingungkan orang-orang sekitar kehidupan saya, contohnya saat kegiatan kali ini di Gambung.

Perasaanku di Gambung

Oleh Nathania Zahran

Akhirnya, kelas kami melakukan *live in*. Sebelum *live in* ke Gambung ini, kami sempat mendiskusikan tempat yang lain. Namun karena setelah dibandingkan, Gambung inilah yang terpilih. Kemudian waktu *live in* juga dipersingkat jadi empat hari tiga malam, tentu saja aku sedih karena waktu dipersingkat. Padahal aku sudah membayangkan kegiatan *live in* selama satu bulan yang akan mengasyikan. Tapi aku tidak bisa berharap penuh dengan imajinasiku ini, karena realita tidak selalu sesuai dengan ekspektasi. Tidak apa-apa, karena selama aku di Gambung ini, aku dapat pengalaman yang berwarna.



Selama aku berada di Gambung, aku bisa merasakan semua emosi yang manusia punya. Bahagia, sedih, marah, takut, jijik, kaget, dan emosi lainnya walau hanya di empat hari tiga malam yang singkat ini. Mungkin aku akan cerita di bagian bahagia, atau senangnya terlebih dahulu. Dari awal persiapan saja, aku sudah merasakan senang yang tak terbendung, sampai aku deg-degan sendiri. Mungkin agak sedikit *lebay*, sampai deg-degan, namun itulah yang kurasakan di h-1 sebelum berangkat.

Kemudian hal yang membuatku sangat bahagia adalah saat aku bisa mengobrol dengan warga sekitar, karena biasanya aku hanya mendengarkan saja. Itu juga aku belum tentu hadir di perbincangan walaupun mendengarkan, tapi akhirnya aku bisa memperbaiki perbuatan buruk itu, dan aku senang dengan hasilnya. Aku bisa lebih paham dengan perbincangan yang sedang diobrolkan, aku jadi senang ada teman mengobrol, dan aku senang dengan timbal balik orang yang bisa menikmati saat mengobrol denganku. Walaupun kadang merasa lelah dengan kegiatan warga yang kami ikuti, tapi aku terus berusaha untuk bisa hadir secara menyeluruh.

Lanjut ke bagian sedihnya, hal yang paling membuatku sedih saat di Gambung adalah saat kami menjalani *workshop*. Walau kami menuntaskan tugasnya, yaitu membuat Workshop Pembuatan Kertas di luar lingkup sekolah dan pelaksanaannya di Gambung, saat *workshop* berjalan tidak selancar yang aku bayangkan. Saat itu kami dapat banyak evaluasi yang perlu diperbaiki, setelah *workshop* selesai kami langsung ngobrol evaluasi bersama. Ada beberapa poin yang kami dapat, kami masih egois sampai kami tidak menyambut para peserta, kemudian adaptasi yang lambat, dan kerja sama yang kurang. Hal ini disebabkan karena peserta datang di saat jam waktu makan kami, kemudian kami malah cuek. Kami juga kaget ternyata yang datang untuk mengikuti kegiatan kami ada banyak. Awalnya Aku hanya mengundang Lala dan teman-temannya, yang sering berada di PPM tempat kami menginap, tapi dia bilang teman-temannya tidak bisa hadir. Ternyata ada banyak temannya yang datang dan ada anak Pak Dayat (beliau adalah orang yang menjaga PPM dan

pengurus kebun Pak Vinan) yang membawa teman-temannya. Disitu kami kurang cepat untuk adaptasi jadi kaget yang terlalu lama. Sudah begitu aku kurang dibantu oleh teman-temanku untuk menjalankan workshop ini. Teman-teman malah mengeluarkan energi negatif saat kegiatan berlangsung, tentu saja aku berusaha meng-cover-nya dengan energi positifku. Namun dari awal sampai akhir hanya aku yang berusaha, teman lain kurang berusaha. Jadi energi ku habis, dan jadinya kesal dengan teman-teman lain yang kurang membantuku. Tapi setelah evaluasi, kami jadi sadar kalau kami harus lebih “welcome”, kepada orang luar, kemudian kami harus memperbaiki kerjasamanya. Jadinya malah ada lebih dari satu perasaan yang ku rasakan, sedih, marah, kaget, dan kecewa.

Lalu jijik, setelah sekian lama aku tidak merasakan “sangat jijik” akhirnya aku merasakannya lagi saat memandikan sapi. Saat di awal pengumuman akan memandikan sapi, aku pikir hanya bercandaan, tapi setelah sampai di tempat ternyata benar. Disitu aku langsung teringat saat di kelas 1 SMP memeras sapi. Aku merasakan sangat jijik dan ingin muntah, dan itu yang kurasakan kembali. Awalnya aku hanya mencoba saja saat memandikan, namun saat sadar kalau tugas kami harus tuntas, akhirnya aku memberanikan diri. Dari awal aku memiliki rasa kepo memandikan sapi ini, ingin sekali, namun terhalang karena aku takut tertendang, kemudian jijik dengan kotoran yang menempel di badan sapinya karena itu adalah tinjanya dia yang dia injak dan tidur sendiri, kemudian harus kita bersihkan. Oleh karena itu, setelah aku mencoba dan bergiliran memandikan sapinya dengan teman yang lain, aku terdorong untuk memandikan sapinya dengan benar. Walau bajuku akhirnya dijilati sapi di kendang sebelahnya, tapi aku bisa melawan rasa takut dan jijik yang kurasakan saat itu. Jadi aku merasakan dua perasaan, jijik dan takut.

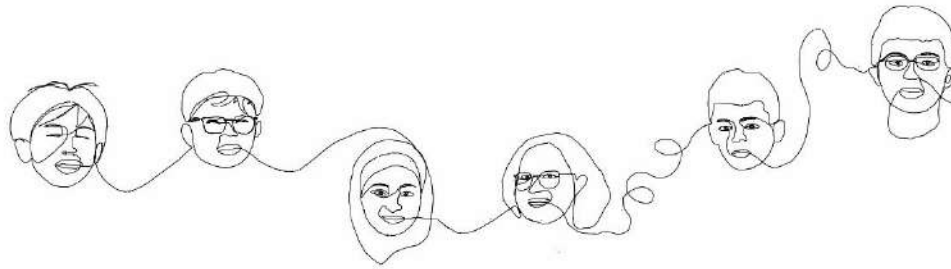
Selain emosi yang kurasakan, aku merasakan sakit juga. Saat hiking, membantu *ngored* rumput liar di kebun teh, dan di setiap pagi. Banyaknya rasa pegal yang kurasakan, tapi sakit juga ada, seperti tanaman liar yang menempel tajam.

Banyak hal yang ku dapat selama di Gambung ini, walau hanya 4 hari 3 malam, aku bisa menjalani hari-hariku dengan puas, malah aku ingin menambah hari dan kegiatanku disini.



Terakhir

Oleh Melissa Tuanakotta



Melissa Tuanakotta

Banyak rasa yang saya pribadi alami selama menjadi fasilitator Bryan, Haegen, Thania, Bintang dan Zacky. Idealnya saya berpetualang bersama mereka hanya satu tahun saat mereka di kelas 10, namun saya diberikan kepercayaan untuk tetap bersama mereka di kelas 11. Dua tahun waktu yang cukup lama untuk bisa mengamati perkembangan anak-anak ini.

Saya ingat pertama kali bertemu tatap muka, mereka menatap saya dengan tatapan yang asing. Kelasnya pun cukup pasif, sehingga ketika memfasilitatori mereka saya merasa sedang bermonolog dan asik sendiri. Sekali waktu mereka presentasi daring dan diberi pertanyaan oleh Kak Andy, namun apa yang terjadi? Mereka tidak menjawab pertanyaan tersebut semua diam, menutup *mic* dan mematikan kamera. Saya sempat patah hati dengan kejadian ini.

Saya sempat mengevaluasi diri saya sendiri dan melakukan refleksi, apakah sikap mereka ini karena mereka takut sama saya atau bagaimana. Dari hasil evaluasi dan refleksi ini, saya pun mencoba berbagai macam cara untuk mengintervensi mereka supaya bisa lebih aktif dan percaya diri. Saya juga mencoba untuk menggali apa akar permasalahan mereka sehingga mereka diselimuti rasa takut dan tidak percaya diri. Proses penggalian ini membuka ruang-ruang diskusi sehingga kami mampu berkomunikasi dan lebih mengenal satu sama lain.

Komunikasi memang menjadi catatan terpenting di kelas ini. Banyak konflik terjadi hanya dikarenakan kurangnya komunikasi dan lebih mengedepankan asumsi. Memperbaiki komunikasi suatu populasi memang tidaklah mudah, tapi itu tidak membuat saya patah semangat. Saya cukup optimis anak-anak ini akan memiliki pola komunikasi yang baik seiring perjalanan waktu dan konflik yang mereka alami. Kadang dari konflik ada pembelajaran yang bisa dipetik.

Seiring berjalannya waktu, saya mulai merasakan sebuah frekuensi yang sama dengan mereka. Sistem yang kami bikin dari awal semester sudah mulai berjalan dengan baik walau terkadang mereka lupa. Lupa adalah hobi kelompok ini, entah mengapa. Mereka juga sudah bisa lebih memaknai apa yang sedang mereka lakukan, bukan hanya sekedar mengerjakan tantangan maupun rutinitas. Yang paling penting, mereka sudah bisa lebih mengenal diri mereka sendiri sehingga lebih percaya diri. Kepercayaan diri ini sudah mulai tampak ketika mereka sedang bersinggungan dengan pihak luar selain lingkaran KPB. Mereka bisa menjawab pertanyaan dan menjelaskan apa yang sedang mereka kerjakan. Mereka juga sudah bisa berpikir secara runut, tampak dari proposal dan laporan yang mereka kerjakan.

Mungkin dari luar orang melihat mereka tampak biasa saja. Tapi bagi saya yang mendampingi mereka saat berpetualang, tentu saja tampak luar biasa. Saya bisa melihat Thania yang semangatnya berkembang hingga akhir semester ini, saya bisa melihat Bryan yang berusaha untuk mengesampingkan egonya dan lebih berkontribusi untuk kelompoknya, saya bisa melihat Haegen mendorong kemampuannya, saya bisa melihat Bintang melakukan hal-hal di luar zona nyamannya, dan saya juga bisa melihat Zacky yang berusaha hadir untuk kelompoknya. Mereka memang belum 100% tapi mereka sedang menuju 100%. Proses menuju sempurna itu entah di mana ujungnya, yang pasti akan lebih baik jika bisa terus berproses dan tidak merasa puas.

Saya selalu berusaha hadir untuk mereka dan memosisikan diri sesuai dengan keadaan. Menjadi teman ketika berkegiatan di luar sekolah, menjadi fasilitator saat kegiatan belajar, dan menjadi kakak ketika mereka berbagi asa. Selama mendampingi mereka saya sendiri pun mendapatkan banyak pembelajaran dan pemikiran baru. Evaluasi yang mereka berikan kepada saya pun cukup menjadikan saya menjadi pribadi yang lebih baik lagi. Saya menikmati ini semua dan bersyukur pernah menjadi bagian dari KPB. Tidak terasa dua tahun pendampingan ini sudah berjalan dan menghantarkan saya ke akhir petualangan di KPB. Akhir? Ya, saya merasa sudah genap di Semipalar, sehingga waktunya berpetualang ke tempat yang baru.

Sampai jumpa teman-teman, semoga kita bisa bertemu lagi di lain kesempatan dengan petualangan-petualangan baru yang lebih mengasyikan. *Me heart all of you.*

SEE YOU ON TOP GAES!!!

