



UTS
ePRESS

PORTAL Journal of
Multidisciplinary
International Studies

Vol. 13, No. 2
July 2016

Designing Futures in
Indonesia, Curated Works
Special Issue, Curated by
Alexandra Crosby.



© 2016 by Ratna Cahaya Rina. This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/), allowing third parties to copy and redistribute the material in any medium or format and to remix, transform, and build upon the material for any purpose, even commercially, provided the original work is properly cited and states its license.

Citation: Rina, R. C. 2016. Kaliabu dan Salaman, Ketika Internet Telah Menjamahmu: Cerita Tentang Desainer Kampung di Indonesia. *PORTAL Journal of Multidisciplinary International Studies*, 13:2, 1-5. <http://dx.doi.org/10.5130/portal.v13i2.5025>.

ISSN 1449-2490 | Published
by UTS ePRESS | <http://portal.epress.lib.uts.edu.au>

CURATED WORK

Kaliabu dan Salaman, Ketika Internet Telah Menjamahmu: Cerita Tentang Desainer Kampung di Indonesia

Ratna Cahaya Rina

Universitas Multimedia Nusantara

Corresponding author: Ratna Cahaya Rina, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara, Jl. Scientia Boulevard, Gading Serpong, Tangerang, Banten-15811, Indonesia. ratna.cahaya@umn.ac.id

DOI: <http://dx.doi.org/10.5130/portal.v13i2.5025>

Article History: Received 20/06/2016; Revised 27/06/2016; Accepted 11/07/2016; Published 09/08/2016

Abstract

Kaliabu and Salaman, When the Internet Touches You: The Story of Indonesia's Village Designers

Kaliabu is a remote village in the district of Salaman, far from the center of the developing Indonesian economy, that has been making appearances in Indonesian media. The region has hundreds of graphic designers who work online to create logos, picked up through design contests organized by the online design agency 99designs. While there is no doubt that learning design skills can be one way to improve socio-economic conditions in remote communities, there are many questions about the way this platform is changing the nature of the design industry.

Kaliabu, sebuah desa terpencil di Kecamatan Salaman menjadi terkenal dengan sebutan Kampung setelah diliput media. Disebut demikian, karena wilayah ini memiliki ratusan desainer grafis yang bekerja secara online untuk membuat desain logo melalui kontes-kontes desain yang diselenggarakan oleh 99Designs. Hal serupa juga terjadi di Kota Kecamatan Salaman. Namun, setelah usai liputan media, tidak semua desainer melihat cara ini sebagai satu-satunya jalan untuk memperbaiki hidup. Namun tidak dipungkiri bahwa desain menjadi salah satu cara yang dapat memperbaiki sosial ekonomi masyarakat terpencil yang jauh dari pusat perekonomian Indonesia.

Keywords

kampung; desainer; kontes; logo; Indonesia; urbanization; creative industries; crowdsourcing; online contest; precarity

DECLARATION OF CONFLICTING INTEREST The author(s) declared no potential conflicts of interest with respect to the research, authorship, and/or publication of this article. **FUNDING** The author(s) received no financial support for the research, authorship, and/or publication of this article.

Amron Muhzawawi dan Muhammad Aprianto (2014) memenangkan kompetisi *Eagle Awards Documentary Competition 2014* melalui video yang berjudul *Desainer Kampung*. Dokumenter ini bercerita tentang Kaliabu, sebuah desa terpencil di Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah, yang mayoritas pekerjaan penduduknya adalah desainer grafis. Mereka mendapatkan pekerjaan desain dari klien internasional melalui kontes-kontes logo yang diselenggarakan oleh *99designs*, sebuah *online graphic design marketplace* yang mempertemukan klien (disebut sebagai penyelenggara kontes) dengan pemberi jasa desain (desainer). Jika dirunut waktu, warga Kecamatan Salaman lebih dulu beraktivitas di *99designs* ketimbang warga Kaliabu, meskipun media lebih sering menyebut Kaliabu sebagai Kampung Desain. Namun urusan waktu menjadi tidak penting lagi mengingat baik Kaliabu dan Salaman mendapat manfaat yang nyata dari aktivitas ini.

Dalam video yang sama pula, digambarkan romantisasi perjuangan mereka, dari orang-orang yang tidak pernah bersentuhan dengan teknologi hingga menjadi orang-orang yang mampu menguasai program *desktop publishing*. Mereka bahkan masih mengeja ketika membaca karena banyak yang putus sekolah sebelum tamat SD, namun kini mereka berkomunikasi tulis dalam Bahasa Inggris dengan penyelenggara kontes melalui bantuan *Google Translate*. Mereka, terutama warga Kaliabu, memiliki *visual literacy* yang unik karena keterasingan wilayah, namun sekarang mereka mencoba melakukan tafsir makna visual yang lebih umum, tidak hanya sebagai pemakna tapi juga pembuat makna dalam logo-logo yang mereka buat. Perubahan ini tentu memerlukan proses belajar yang tidak mudah dan motivasi mereka adalah penghargaan material yang mereka peroleh dari memenangkan kontes desain.

Sebelum menjadi desainer, mereka melakukan pekerjaan berupah rendah seperti pemetik kelapa, tukang batu, kuli kayu, tukang pelitur mebel, supir bis malam, dan lain sebagainya dengan penghasilan antara Rp. 20.000 hingga Rp. 40.000, itu pun tidak setiap hari. Melalui profesi baru ini mereka mendapatkan penghasilan yang jauh lebih layak, sebab setidaknya mereka mendapatkan penghasilan minimal US \$200 untuk setiap pekerjaan desain. Sebagai informasi, 1 USD sama dengan sekitar Rp. 13.000. Jelas jumlah penghasilan ini jauh melampaui penghasilan mereka sebelumnya.

Jumlah ini mungkin tidak cukup untuk membiayai gaya hidup di urban, namun kondisi dan gaya hidup di desa terpencil seperti Kaliabu berbeda. Meskipun banyak angkutan kota yang melintasi Kaliabu, namun desa yang berada sekitar 10 km dari Kota Kecamatan Salaman ini tidak memiliki daya tarik yang berarti, sehingga tidak banyak orang dari luar desa yang mampir untuk melakukan aktivitas tertentu selain sebagai area transit menuju Kota Wonosobo. Hal ini lebih kurang membuat desa Kaliabu seperti mati, tidak ada kemajuan yang berarti selama bertahun-tahun. Jika mendengar kata 'Kaliabu,' warga Salaman akan menyebutnya sebagai, 'desa sekali, terpencil, gunung, mlarat.' Tidak heran jika banyak warga Kaliabu yang urban ke daerah lain seperti Jakarta, balada yang umum dinyanyikan di desa-desa kecil di seluruh pelosok Indonesia. Namun Abdul Bar, pemuka *99designs* di Kaliabu mengatakan, satu per satu warga Kaliabu yang merantau pulang ke desa untuk memilih berkarya di *99designs* daripada harus mengadu untung di Jakarta, semuanya serba keras dan tak pasti.

Abdul Bar yang mengawali ramainya warga Kaliabu mengikuti kontes *99designs* adalah mantan pengemudi bus malam. Ia mengaku mendapat informasi dari seorang rekan yang lebih dahulu mengikuti kontes *99designs*, kemudian mengajak warga desanya untuk bergabung, dan akhirnya menyebar ke seluruh desa. Penyebaran informasi dan ajakan positif semacam ini disebut getok tular dalam istilah Bahasa Jawa, strategi penyebaran informasi dan aksi secara berantai yang berlatar belakang kedekatan hubungan antar warga desa.



Figure 1 Jalanan di Kaliabu yang sempit, panjang, berkelu, dan Balai desa Kaliabu



Figure 2 Abdul Bar dan beberapa hasil karyanya

Tipikal warga kampung yang saling dekat dan peduli inilah yang melatari inisiatif mereka untuk membuat komunitas sesama penggiat *99designs*, yang diberi nama *Rewo-rewo*. Dalam bahasa Jawa, *rewo-rewo* berarti urakan, rongsokan, ibarat bus yang rongsok tidak pernah dibersihkan berisi macam-macam barang yang tersebar berantakan. Kata *rewo-rewo* mewakili anggota kelompok, karena anggotanya berasal dari berbagai warga dengan latar belakang berbeda, tidak pandang bulu. Komunitas serupa juga muncul di Salaman, dengan nama yang lebih internasional, *Salaman Design Community (SDC)*.

Pada awal terbentuknya, baik *Rewo Rewo* dan *SDC* menjadi tempat belajar dan bertukar pikiran mengenai tantangan dan permasalahan mereka dengan segala hal yang berkaitan dengan desain dan *99designs*. Namun dengan kondisi sekarang—ketika internet semakin mudah ditemui ketimbang pada saat masih sedikit warga yang terlibat dengan *99designs*—Bar lebih menyarankan untuk mencari jawaban segala pertanyaan melalui *Google* sebelum bertanya pada dirinya atau komunitas, sehingga aktivitas berkumpul anggota komunitas makin



Figure 3 Usaha desain dan sablon Elin, Salaman

berkurang. Mereka lebih banyak menggunakan waktunya untuk mengikuti kontes atau beristirahat agar lebih banyak mendapatkan ide. Sementara *SDC*, beberapa anggota lama masih berkumpul setidaknya setiap bulan melalui kegiatan futsal dan arisan, meski tidak lagi melulu membahas masalah desain dan kontes. Namun keduanya mengakui, setelah warga mengenal pekerjaan online, mereka lebih paham komersil.

Saat kami bertanya tentang masa depan, Elin, sebagai wakil Salaman merasa tidak ada yang pasti jika berbicara tentang masa depan, meski jelas bahwa menjual desain secara online menguntungkan, tetapi di luar sana makin banyak orang pintar dan berbakat yang menyaingi kemampuan mereka. Lagipula, kontes desain bukan hal yang pasti dan sesuatu yang tidak pasti terkadang melelahkan, berbeda dengan pekerjaan *offline*. Karena itulah Elin mendirikan usaha sablon kaos, yang keuntungannya jauh lebih kecil tetapi lebih pasti dan berkelanjutan. Baginya, pekerjaan online hanya sebagai cara untuk mengumpulkan modal usaha. Hal ini juga dilakukan oleh teman-teman Elin dengan bidang usaha yang berbeda seperti membuka warnet atau usaha percetakan. Abdul Sementara Abdul Bar sebagai wakil Kaliabu merasa globalisasi telah memberi mereka kesempatan yang sama dengan semua orang, mereka akan tetap bekerja di bidang ini dan optimis kondisi ini akan berlangsung terus menerus.

Frasa 'kesempatan yang sama' harus digarisbawahi karena tidak selalu menjadi positif di segala kondisi. Baik Abdul Bar dan Elin berpendapat bahwa sekolah tidak lagi menjadi penting sebab pada kenyataannya saat ini penghasilan mereka tidak kalah dengan yang bersekolah. Ketiadaan perbedaan ini makin nyata ketika mereka bersaing dan berkarya di profesi yang sama, desain. Namun konon desain bukan sekedar masalah penghasilan, namun juga ilmu. Ada sisi selain gambar-gambar indah yang meraup penghasilan jutaan rupiah dalam desain, namun juga ilmu yang membutuhkan pengkajian dalam bukan sekedar tampilan. Apapun, setidaknya desain telah menyelesaikan satu hal jika dilihat dari sisi material, memberikan kehidupan layak, modal usaha, kegiatan yang positif, seperti yang terjadi di Desa Kaliabu dan Kecamatan Salaman.