



MASTERPIECE 4.0

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Seni adalah kemampuan bakat yang dimiliki seseorang. Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang, dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang, dan diwariskan dari generasi ke generasi. Seni budaya adalah segala hal yang diciptakan oleh manusia berkaitan dengan cara hidup dan berkembang secara bersama-sama pada suatu kelompok yang mempunyai unsur keindahan secara turun temurun. Namun, saat ini perkembangan kesenian terancam tertinggal dengan cepatnya laju perkembangan zaman di era globalisasi ini.

Generasi muda sebagai generasi penerus bangsa harus mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seiring dengan berkembangnya zaman tanpa harus meninggalkan nilai-nilai budaya bangsa. Untuk itu, sebagai ujung tombak bangsa mahasiswa pada khususnya dituntut untuk berpartisipasi lebih aktif dalam memelihara dan melestarikan kebudayaan agar tidak tertinggal akibat perkembangan zaman. Dengan diadakannya perlombaan berbasis kesenian yang memiliki konsep pelestarian budaya bisa menjadi salah satu cara agar generasi muda tetap berpegang teguh dan melestarikan budaya yang ada.

Di tahun 2021 ini, pandemi *covid-19* masih terus menjadi penghalang untuk melakukan berbagai aktivitas di luar rumah, namun apakah pandemi menjadikan penghalang untuk kita berkarya? Tentunya tidak. Seni harus tetap hidup dan tetap terus dilestarikan. Maka, acara perlombaan kesenian ini tetap berjalan dengan konsep perlombaan *online*, yang tentunya tidak mengurangi sedikitpun *value* dari sebuah perlombaan kesenian.

Oleh karena itu, Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika memberikan wadah melalui perlombaan kesenian “*Masterpiece*” berbasis *online* yang bertema “*Vision Of Us*” maksud dari tema ini adalah menyuarakan tentang potensi dalam diri kita yang sebenarnya bisa berkembang, potensi yang sebenarnya bisa menjadi suatu yang hebat. Karena pada era saat ini, yang dapat bersaing adalah orang-orang yang memiliki kreativitas tinggi. Maka dari itu, sangat disayangkan jika generasi muda yang sebenarnya memiliki kreativitas, tetapi mata mereka tertutup dan tidak

mengetahui potensi dari dalam dirinya, melupakan *passion* mereka, hanya karena tekanan realitas yang berkata bahwa, orang yang berhasil hanyalah orang-orang yang terus fokus pada jurusan kuliah.

B. TUJUAN DAN MANFAAT KEGIATAN

1. Memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada peserta *talkshow* mengenai persaingan di industri kreatif.
2. Memberikan tempat atau panggung kepada mahasiswa Universitas Gunadarma yang mempunyai minat dan bakat di bidang kesenian dan kebudayaan. Serta menjadi sarana mahasiswa Universitas Gunadarma untuk menampilkan karya terbaiknya.
3. Menjadi media penyaluran bakat seni yang dimiliki oleh mahasiswa Universitas Gunadarma.
4. Meningkatkan kreativitas dalam menciptakan sebuah ide untuk membuat karya yang berhubungan dengan seni.
5. Mengoptimalkan penggunaan *software-software* digital sebagai media untuk berkreaitivitas dan berekspresi.

C. TARGET PESERTA

Target peserta untuk acara *Masterpiece* yang bertema “*Vision of Us*” adalah sekitar 350 peserta yang terdiri dari mahasiswa Universitas Gunadarma, khususnya Jurusan Teknik Informatika.

D. NAMA KEGIATAN

Nama kegiatan lomba kesenian ini adalah “*Masterpiece*” yang di dalamnya terdapat 4 jenis perlombaan yaitu desain poster, musikalisasi puisi, video pendek, dan fotografi, kemudian diakhiri dengan acara *talkshow* dan pameran nominasi di *platform online Zoom*.

E. TEMA KEGIATAN

Tema dari acara “*Masterpiece*” ini adalah “*Vision Of Us*”.

F. WAKTU DAN TEMPAT PELASANAAN

Hari dan Tanggal : Minggu, 25 April 2021
Waktu : 09.00 – 14.00 WIB
Media : Zoom Meetings

G. SUSUNAN ACARA

(Terlampir)

H. PESERTA ACARA

Seluruh Mahasiswa Universitas Gunadarma khususnya Jurusan Teknik Informatika.

I. SUSUNAN PANITIA

(Terlampir)

J. ANGGARAN DANA

(Terlampir)

K. PROFIL ORGANISASI

HIMTI merupakan sebuah komponen kampus yang berperan dalam menampung dan menyalurkan aspirasi mahasiswa di Universitas Gunadarma yang berkaitan dengan kegiatan kemahasiswaan, menyelenggarakan, dan mengkoordinasi kegiatan-kegiatan mahasiswa di luar kegiatan belajar mengajar khususnya mahasiswa teknik informatika.

Dalam mengadakan sebuah program acara, HIMTI bekerja secara sistematis. Dalam merancang program acara "*Masterpiece*", ada beberapa proses yang ditempuh terlebih dahulu. Berikut merupakan mekanisme kerja HIMTI :

No	Kegiatan	2021															
		Februari				Maret				April				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pembuatan Proposal																
2	Penyerahan Proposal																
3	Rapat Koordinasi & Progressive																
4	Sounding Acara dan Regis																
5	Rapat Sistematis																
6	Rapat Teknis																
7	Batas akhir pengumpulan karya																
8	Masa Penilaian Karya																
9	TALK SHOW, PAMERAN, & PENGUMUMAN PEMENANG																
10	Rapat Evaluasi																
11	Pembuatan LPJ																
12	Penyerahan LPJ																

Setelah sebuah acara selesai diselenggarakan maka setiap panitia wajib membuat laporan pertanggungjawaban sesuai seksi. Laporan ini harus selesai dengan tenggat waktu selama 2 minggu setelah kegiatan terlaksana. Laporan pertanggungjawaban ini meliputi : laporan persiapan, laporan pelaksanaan, evaluasi kegiatan, dan laporan keuangan.

Setiap laporan akan diserahkan kepada pihak-pihak yang ikut serta membantu dalam pelaksanaan acara sebagai bentuk pertanggungjawaban atas kepercayaan yang diberikan kepada panitia pelaksana kegiatan.

L. PENUTUP

Demikian proposal ini kami buat untuk memberi gambaran mengenai acara yang akan kami laksanakan. Besar harapan kami, semua pihak berkenan untuk ikut bekerja sama dengan kami agar wawasan dan pengetahuan mahasiswa dapat berkembang dengan semestinya. Atas perhatian dan kerja samanya, kami ucapkan terima kasih.

Hormat kami,

Ketua Pelaksana

Sekretaris Pelaksana

Roihan Rois Syuhada

NPM. 55419743

Demitriyana Zachra Humaira

NPM. 51419646

Mengetahui,

Ketua BEM FTI
Periode 2020-2021

Ketua HIMTI
Periode 2020-2021

Gandy Pramana Putra

NPM. 26417443

Qasim Rais Rasvid

NPM. 55418685

Mengetahui,

**Wakil Rektor III
Bidang Kemahasiswaan**

**Plt. Wakil Dekan III
Bidang Kemahasiswaan FTI UG**

Dr. Irwan Bastian, S.Kom., MMSI.

Dr. Mufid Nilmada, S.Si., MMSI.

Lampiran I

SUSUNAN PANITIA

Penanggung Jawab	Qasim Rais Rasyid	55418685
Ketua Pelaksana	Roihan Rois Syuhada	55419743
Sekretaris	1. Demitriyana Zachra H	51419646
	2. Ilen	52419928
Bendahara	Vinna Mariska	56419510
Koordinator Lapangan	Faris Mighwar	52419289
Koordinator Acara	Rio Maulana Fathurrahman	55419598
	1. Muhammad Hammam M	54418326
	2. Muhammad Fathurahman AS	54419166
	3. Adil Fatwa Ibrahim	50419159
	4. Robby Mahesa Koswara	55419730
	5. Az Zahra Khoirun Nisa	51419222
	6. Aflian Mahyarudin	50419259
	Savira Puspitawati	55419936
	1. Muhammad Farid Ridwan	54418610
	2. Ilham Aji Pratama	53418248
Koordinator Humas Registrasi	3. Alam Dewang	50419408
	4. Syafiq Zahir	56419218
	5. Maydhika Putra Setiawan	53419628
	6. Fauzan Hidayat	52419338
	Dimas Pramudhito	51419826
	1. Rizqi Akbar Rahmawan	56418335
	2. Muhammad Abdillah	54418412
	3. Jackqualien Trivanda	53419208
	4. Nathan Roghelio	54419703
Koordinator Dekorasi Dokumentasi		

Koordinator Perlengkapan	5. Oky Redian Prima	54419968
	6. Husein Muawiyah	52419851
	Noval Aliffianto	54419821
	1. Alfian Guntoro Aji	50418483
	2. Mohammad Rozakul M	53419819
Koordinator Keamanan	3. Jion Ceasar Azarya	53419169
	4. Mahatma Ahmad Dzulfikar	53419512
	5. Yugi Sundara	56419748
	Muhammad Iqbal	54419234
	1. Bagus Nazhareta Pratama S	51419278
Koordinator Sponsor	2. Nur Hasna Shofiyah	54419878
	3. Huda Listio Nugroho	52419844
	Muhammad Kemal Nudiandy	54419268
	1. Hukamah Shofhah Qonita	52419847
	2. Devi Andreni	51419701
	3. Hizkia Ricky Martin	52419842
	4. Daffa Arya Pandhita	57419144
	5. Izza Nada Syakirah	53419107

Lampiran II

SUSUNAN ACARA

Susunan acara *Masterpiece “Vision Of Us”*

No.	Waktu	Durasi	Acara	PJ	Keterangan
1.	07.30-08.30	60 menit	Persiapan Panitia	Panitia	
2.	08.30-09.00	30 menit	Persiapan Acara	Panitia	
3.	09.00-10.00	60 menit	Registrasi Ulang Peserta	Humreg	
4.	10.00-10.10	10 menit	Pembukaan Acara	MC, Operator	Lagu Indonesia Raya + Mars Gunadarma
5.	10.10-10.20	10 menit	Sambutan Ketua Pelaksana	MC, Ketuplak	
6.	10.20-10.30	10 menit	Sambutan Ketua HIMTI	MC, Ketua HIMTI 2020/2021	
7.	10.30-10.40	10 menit	Sambutan Ketua BEM FTI	MC, Ketua BEM FTI	
8.	10.40-10.50	10 menit	Sambutan Wakil Dekan III	MC, Wakil Dekan III FTI	
9.	10.50-11.00	10 menit	Sambutan Wakil Rektor III	MC, Wakil Rektor	
10	11.00-11.10	10 menit	Sambutan Kajur	MC, Kajur	
11	11.10-11.15	5 menit	Pemutaran Video Pameran	Operator	
12	11.15-11.20	5 menit	Perkenalan Pembicara	MC	
13	11.20-12.00	40 menit	Pembahasan Materi	Pembicara	Materi dibawakan oleh pemateri : Rahadil Hermana
14	12.00-12.30	30 menit	Break Isoma	MC, Operator	Pemutaran Video Pameran
15	12.30-13.00	30 menit	Sesi Pertanyaan	MC, Pembicara	
16	13.00-13.05	5 menit	Pemutara Video Pameran	Operator	
17	13.05-13.10	5 menit	HTS	Seni Budaya	Penampilan Musik
18	13.10-13.40	30 menit	Pengumuman Pemenang	MC, Operator	
19	13.40-13.50	10 menit	Pengisian Kuesioner	MC, Operator	
20	13.50-14.00	10 menit	Penutupan Acara	MC	

Lampiran III

ANGGARAN DANA

Anggaran pengeluaran dana *Masterpiece “Vision Of Us”*

No.	Kebutuhan	Jumlah	Satuan (Rp)	Sub Total (Rp)	Total
1.	Kesekretariatan				
	-Zoom		Rp. 300.000	Rp. 300.000	
	-ATK, Print		Rp. 100.000	Rp. 100.000	
	Total Biaya				Rp. 400.000
2.	Acara				
	-Narasumber	1 orang	Rp. 1.000.000	Rp. 1.000.000	
	-Doorprize	6 orang	Rp. 25.000	Rp. 150.000	
	-Plakat	5 buah	Rp. 120.000	Rp. 600.000	
	-Media Patner		Rp. 100.000	Rp. 100.000	
	-Juri	4 orang	Rp. 125.000	Rp. 500.000	
	-Juara 1 lomba	4 orang	Rp. 400.000	Rp. 1.600.000	
	-Juara 2 lomba	4 orang	Rp. 250.000	Rp. 1.000.000	
	-Juara 3 lomba	4 orang	Rp. 100.000	Rp. 400.000	
	Lomba meliputi : Musikali Puisi, Fotografi, Desain Poster, Video Pendek				
	Total Biaya				Rp. 5.350.000
3.	Perlap				
	-Perlengkapan		Rp. 450.000	Rp. 450.000	
	-Konsumsi Panitia		Rp. 300.000	Rp. 300.000	
	Total Biaya				Rp. 750.000
	Total Seluruh Biaya				Rp. 6.500.000