



**PERAN *CREW ENTERTAINMENT* DALAM *SHOW* ATRAKSI WISATA
DI MUSEUM ANGKUT KOTA BATU JAWA TIMUR**

*The Role Of The Entertainment Crew In The Show Of Tourist Attractions At The
Museum Angkut Batu City East Java*

LAPORAN TUGAS AKHIR

Oleh

Hardison Bryanirvana

NIM 190903102003

**PROGRAM STUDI DIPLOMA III USAHA PERJALANAN WISATA
JURUSAN ILMU ADMINISTRASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS JEMBER**

2024



**PERAN *CREW ENTERTAINMENT* DALAM *SHOW* ATRAKSI WISATA
DI MUSEUM ANGKUT KOTA BATU JAWA TIMUR**

LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya Program
Study Diploma III Usaha Perjalanan Wista Jurusan Ilmu Administrasi Fakultas

Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Jember

Oleh

Hardison Bryanirvana

NIM 190903102003

**PROGRAM STUDI DIPLOMA III USAHA PERJALANAN WISATA
JURUSAN ILMU ADMINISTRASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS JEMBER**

2024

PERSEMBAHAN

Laporan Praktek Kerja Nyata saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua yang saya sayangi dan cintai, ayah saya Mesidi dan ibu saya Ibu Hartatik Istining yang selalu memberi kasih sayang, motivasi, pengorbaan, kesabaran, doa, dan dukungannya selama ini;
2. Dosen pembimbing saya Rebecha Prananta, S.Si., M.Si yang selalu sabar dan memberikan motivasi untuk selalu berusaha keras mengerjakan progres, tidak menyerah dan tetap semangat dalam membimbing penulisan tugas akhir;
3. Kepada NIM 190903102046 yang telah memberikan dukungan dan menemani hingga sejauh ini;
4. Seluruh dosen dan guru yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya selama dibangku sekolah dan perkuliahan;
5. Keluarga terbaik saya Diploma III Usaha Perjalanan Wisata 2019 yang selalu memberi kenangan, cerita dan pengalaman yang luar biasa selama dibangku kuliah;
6. Almamater Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember;
7. Diri saya sendiri yang sudah berjuang dan bertahan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

MOTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(Terjemahan Surat Al Insyirah ayat 5)

“Tiga tahap dalam pendidikan dasar: pertama, mengalami sebab akibat; kedua, memahami sebab akibat; dan ketiga, merancang sebab akibat.”

(Toto Rahardjo)

Departemen Agama Republik Indonesia. 1998. Al Qur'an dan Terjemahannya. Semarang: PT Kumudasmoro Grafindo.

PERNYATAAN

Tugas Laporan Akhir ini merupakan hasil karya sendiri yang berdasarkan pada hasil magang pada industri atau hasil pekerjaan berbasis laporan, dengan didukung berbagai sumber data, informan yang relevan sesuai topik penelitian, referensi terbaru serta kutipan berdasarkan pada sumber yang valid. Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hardison Bryanirvana

NIM : 190903102003

Judul : Peran *Crew Entertainment* Dalam *Show* Atraksi Wisata di Museum Angkut Kota Batu Jawa Timur

Bertanggungjawab atas keabsahan dan kebenaran sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 23 Januari 2024
Yang Menyatakan,

Hardison Bryanirvana
NIM 190903102003

**PERAN *CREW ENTERTAINMENT* DALAM *SHOW* ATRAKSI WISATA
DI MUSEUM ANGKUT KOTA BATU JAWA TIMUR**

LAPORAN TUGAS AKHIR

Oleh

Hardison Bryanirvana

NIM 190903102003

Pembimbing :

Dosen Pembimbing Utama : Rebecha Prananta, S.Si., M.Si

PERSETUJUAN

Telah disetujui Laporan Akhir Praktik Kerja Nyata Program Studi
Diploma III Usaha Perjalanan Wisata Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Jember

Nama : Hardison Bryanirvana
NIM : 190903102003
Jurusan : Ilmu Administrasi
Program Studi : DIII Usaha Perjalanan Wisata
Judul : Peran *Crew Entertainment* Dalam *Show* Atraksi
Wisata di Museum Angkut Kota Batu Jawa Timur

Jember, 26 Januari 2024

Menyetujui,
Dosen Pembimbing

Rebecha Prananta, S.Si.,M.Si
NIP 198612032015042002

PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul “Peran *Crew Entertainment* Dalam *Show* Atraksi Wisata di Museum Angkut Kota Batu Jawa Timur” karya Hardison Bryanirvana telah diuji dan disahkan pada:

Hari, Tanggal : Jumat, 26 Januari 2024

Tempat : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas
Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Anggota,

Pramesi Lokaprasidha, S.S., M.Par
NIP 198801052015042003

Difta Ayu Saputri Dewi

Mengesahkan Dekan,

Dr. Djoko Poernomo, M.Si
NIP 196002191987021001

RINGKASAN

Peran *Crew Entertainment* dalam *Show Atraksi Wisata* di Museum Angkut Kota Batu Jawa Timur, Hardison Bryanirvana, 190903102003; 2024; 56 halaman, Program Studi Diploma III Usaha Perjalanan Wisata Jurusan Ilmu Administrasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember.

Pariwisata di Indonesia dapat meningkatkan pendapatan negara, baik dalam bentuk devisa asing maupun perputaran uang di dalam negeri. Bidang pariwisata nampaknya perlu mendapatkan perhatian serius, termasuk bagaimana menciptakan berbagai kreasi dan atraksi wisata yang bernuansa edukasi dan lingkungan. Destinasi pariwisata yang memiliki konsep wisata edukasi dan lingkungan di Provinsi Jawa Timur yang mampu menciptakan lingkungan alam yang indah untuk dijadikan sebagai wahana wisata dan rekreasi bagi masyarakat baik lokal maupun mancanegara. Kota Batu sebagai salah satu kota wisata terbesar di Jawa Timur yang memiliki jumlah pengunjung yang sangat banyak.

Museum Angkut merupakan salah satu destinasi wisata di Jawa Timur yang mengusung konsep wisata edukasi yang berisi koleksi alat transportasi yang bersifat *modern* dari seluruh dunia hingga alat transportasi produksi lama juga ada di Museum Angkut. Museum Angkut memiliki nilai sejarah yang tinggi sehingga cocok untuk wisata edukasi anak-anak terkait sejarah alat transportasi. Museum Angkut juga memiliki atraksi wisata berupa *show* atau pertunjukan hiburan dengan berbagai tema dan konsep dari divisi *entertainment*, atraksi tersebut ditampilkan untuk berinteraksi kepada pengunjung dengan tujuan wisatawan mendapatkan pengalaman yang jarang didapatkan di destinasi wisata lain. *Show* ini dilakukan oleh divisi *entertainment* sehingga konsep yang dibawakan pada setiap zona akan selalu berbeda dan juga tidak membosankan. Banyaknya

wisatawan yang berkunjung ke Museum Angkut membuat peran Divisi *entertainment* sebagai penyedia *show* sangat penting dan merupakan salah satu atraksi wisata yang disuguhkan oleh Museum Angkut. *Crew entertainment* memiliki tanggung jawab terhadap atraksi pertunjukan yang ditampilkan mulai dari tahap menerima konsep *show*, melaksanakan latihan, melaksanakan pertunjukan, dan melakukan evaluasi bulanan. Hal tersebut bertujuan untuk keberlanjutan destinasi Museum Angkut itu sendiri sehingga pengunjung tidak bosan dengan atraksi wisata Museum Angkut yang itu saja. Penayangan *show* yang dilakukan Museum Angkut memiliki jadwal yang berbeda pada tiap zona sehingga peran *crew* divisi *entertainment* disini sangat diperlukan.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah Subhanahuwata'ala atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Peran *Crew Entertainment* Dalam *Show* Atraksi Wisata di Museum Angkut Kota Batu Jawa Timur” yang diajukan sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan diploma tiga (D3) pada program studi Usaha Perjalanan Wisata Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember.

Penyusunan laporan tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Dr. Djoko Poernomo, M.Si selaku Dekan fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember;
2. Dr. Selfi Budi Helpiastuti, S.sos., M.Si selaku Ketua Jurusan Ilmu Administrasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember;
3. Dr. Wheny Khristianto, S.Sos., M.AB selaku Koordinator Program Studi DIII Usaha Perjalanan Wisata;
4. Panca Oktawirani S.Si.,S.Pd., M.Si., Ph.D selaku Dosen Pembimbing Akademik;
5. Rebecha Prananta, S.Si., M.Si selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah membimbing dalam penulisan Laporan Akhir hingga akhir;
6. Seluruh keluarga besar Program Studi DIII Usaha Perjalanan Wisata Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember;
7. Keluarga besar Museum Angkut+ *Movie Star Studio* yang telah menerima dan membimbing penulis selama praktik kerja nyata.

Penulis sadar bahwa Tugas Akhir ini perlu adanya saran ataupun kritik dari pihak manapun untuk kesempurnaannya. Penulis berharap, semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat.

Jember, 23 Januari 2024

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PEMBIMBING	v
HALAMAN PERSETUJUAN	vi
HALAMAN PENGESAHAN.....	vii
RINGKASAN.....	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Manfaat.....	2
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	3
2.1 Museum	3
2.1.1 Tugas dan Fungsi Musuem	3
2.2 <i>Entertainment</i> (Hiburan).....	5
2.3 Atraksi Wisata	8
2.4 Peran	10
2.5 <i>Talent</i> (Aktor).....	10
BAB 3 METODE PELAKSANAAN	11
3.1 Deskripsi Pelaksanaan Praktik Kerja Nyata.....	11
3.1.1 Pelaksanaan Praktek Kerja Nyata	11
3.2 Lokasi dan Waktu Pelaksanaan Praktik Kerja Nyata.....	12

3.2.1 Lokasi Pelaksanaan Praktik Kerja Nyata.....	12
3.2.2 Waktu Pelaksanaan Praktik Kerja Nyata	12
3.3 Ruang Lingkup Praktik Kerja Nyata.....	12
3.3.1 Ruang Lingkup Kegiatan	12
3.3.2 Kegiatan Praktek Kerja Nyata	13
3.4 Jenis Data dan Sumber Data	13
3.4.1 Jenis Data.....	13
3.4.2 Sumber Data	13
3.5 Metode Pengumpulan Data	14
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	16
4.1 Pelaksanaan Praktek Kerja Nyata	16
4.2 Gambaran Umum.....	19
4.3 Struktur Organisasi Museum Angkut Malang	20
4.4 Peran <i>Crew Entertainment</i> Museum Angkut	21
4.5 Show Atraksi Museum Angkut.....	25
BAB 5 PENUTUP.....	32
5.1 Kesimpulan	32
5.2 Saran.....	32
DAFTAR PUSTAKA	34

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Jadwal kegiatan Praktik Kerja Nyata	12
Tabel 4.1 Kegiatan Praktik Kerja Nyata	16

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Museum Angkut Batu	20
Gambar 4.2 Skema Peran <i>Crew Entertainment</i> dalam atraksi di Museum Angkut	22
Gambar 4.3 <i>Briefing</i> Penerimaan Konsep <i>Show</i>	23
Gambar 4.4 Latihan <i>Man On Fire</i>	24
Gambar 4.5 <i>Show Robot In Frame</i>	26
Gambar 4.6 <i>Show Visit The Pilot</i>	27
Gambar 4.7 <i>Show Petjinan Vintage</i>	27
Gambar 4.8 <i>Show Fire Fighter</i>	28
Gambar 4.9 <i>Show Man On fire</i>	29
Gambar 4.10 <i>Show Parade Car and Costume</i>	30
Gambar 4.11 <i>Show Bollywood</i>	30
Gambar 4.12 <i>Show Broadway Night Sensation</i>	31

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Permohonan Praktik Kerja Nyata.....	36
Lampiran 2. Surat Penerimaan Praktik Kerja Nyata	37
Lampiran 3. Surat Tugas Praktik Kerja Nyata	38
Lampiran 4. Nilai dan Hasil Praktik Kerja Nyata	39
Lampiran 5. Sertifikat Praktik Kerja Nyata	40

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Undang-Undang Pariwisata No 10 tahun 2009, Industri pariwisata dapat diartikan sebagai kumpulan usaha pariwisata yang saling terkait dalam rangka menghasilkan barang atau jasa bagi pemenuhan kebutuhan wisatawan dalam penyelenggaraan pariwisata. Objek dan daya tarik wisata merupakan dasar bagi kepariwisataan yang saling berhubungan dan dapat menarik minat wisatawan atau pengunjung untuk datang ke suatu daerah atau tempat tertentu. Indonesia memiliki kota yang berpotensi menjadi destinasi wisata dan memiliki keunikan dalam menarik para wisatawan, diantaranya adalah Kawasan Kota Wisata Batu.

Jatim Park singkatan dari *Jawa Timur Park Group*, adalah perusahaan swasta yang dimiliki oleh Bapak Paul Sastro, yang berada di bawah naungan PT. Bunga Wangsa Sedjati. *Jatim Park Group* ini, menjadi industri pariwisata terbesar di Jawa Timur. Museum Angkut merupakan tempat wisata bertemakan transportasi terlengkap se-Asia. Tempat ini menjadi salah satu destinasi favorit bagi tiap-tiap pengunjung di segala usia.

Salah satu divisi yang menjadi ujung tombak dari Museum Angkut adalah divisi *entertainment*. Tugas utama dari divisi *entertainment* adalah membuat program yang tidak hanya memenuhi kebutuhan akan hiburan saja namun juga sebagai salah satu atraksi utama di Museum Angkut.

Penulis memilih Museum Angkut sebagai tempat Praktik Kerja Nyata pada Divisi *Entertainment* karena Museum Angkut merupakan destinasi favorit dari beberapa destinasi wisata yang ada di Jawa Timur khususnya Kota Wisata Batu. Oleh karena itu, mengingat peran divisi *entertainment* sangat berpengaruh bagi perusahaan sebagai penyedia atraksi utama, maka penulis tertarik untuk membahas tentang **“PERAN CREW ENTERTAINMENT DALAM SHOW ATRAKSI WISATA DI MUSEUM ANGKUT KOTA BATU JAWA TIMUR”**.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana peran *crew entertainment* dalam *show* atraksi wisata di Museum Angkut Kota Batu Jawa Timur ?

1.3 Tujuan

Dalam pembuatan tugas akhir ini mempunyai tujuan untuk mendeskripsikan peran *crew entertainment* dalam *show* atraksi wisata di Museum Angkut Kota Batu Jawa Timur.

1.4 Manfaat

Adapun manfaat praktek kerja nyata sebagai berikut :

1.4.1 Bagi Mahasiswa

1. Untuk memenuhi syarat kelulusan program studi D3 Usaha Perjalanan Wisata
2. Mendapatkan pengalaman kerja, menambah pemahaman dan wawasan, serta memperkaya pengetahuan penulis terkait dunia pariwisata secara praktis maupun teoritis.
3. Mahasiswa dapat menerapkan ilmu perkuliahan secara langsung.

1.4.2 Bagi Universitas Jember

1. Terjalannya kerjasama antara Universitas Jember dengan Museum Angkut untuk kepentingan pendidikan.
2. Universitas Jember dapat meningkatkan kualitas mahasiswa dari pengalaman yang didapat mahasiswa sewaktu praktek kerja nyata.

1.4.3 Bagi Museum Angkut

1. Adanya kerjasama antara Museum Angkut dengan Universitas Jember.
2. Mendapatkan bantuan tenaga kerja dari mahasiswa yang melaksanakan Praktek kerja Nyata.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Museum

Museum merupakan tempat untuk menyimpan dan merawat benda-benda peninggalan sejarah yang dapat digunakan sebagai sumber informasi tentang aspek kehidupan masa lampau. Sebagaimana yang tercantum dalam Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2006 Pasal 1 ayat 1 (1), menjelaskan bahwa Museum dalam kaitannya dengan warisan budaya adalah lembaga, tempat penyimpanan perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti materil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa (Ristirawan dalam Ekowati Marjono, Handayani, 2015).

Menurut Hein dalam Alfiah (2021) Dalam upaya Museum mengejar peran sebagai institusi pendidikan yang berhasil dan efisien maka museum perlu memiliki kebijakan untuk mengadopsi teori pendidikan untuk menjelaskan eksibisi museum dan tata pameran, sehingga pengunjung akan menerima pesan-pesan pendidikan secara lebih akurat di museum. Dalam Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia menyatakan Definisi museum berdasarkan konferensi umum ICOM (*International Council Of Museums*) yang ke- 22 di Wina, Austria, pada 24 Agustus 2007 menyebutkan bahwa Museum adalah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang mengumpulkan, merawat, meneliti, mengomunikasikan, dan memamerkan warisan budaya dan lingkungannya yang bersifat kebendaan dan tak benda untuk tujuan pengkajian, pendidikan, dan kesenangan (Dea, 2022).

2.1.1 Tugas dan Fungsi Museum

Menurut Soetjipto dalam Sukandar (2020) dalam buku Museum dan Persoalannya, tugas dan fungsi museum yaitu :

a. Pengumpulan

Benda yang disimpan di dalam museum tidak bisa sembarangan. Benda-benda tersebut harus memenuhi syarat untuk dijadikan benda koleksi. Tugas pengumpulan juga tergantung pada jenis koleksi yang ingin disimpan dan dipamerkan di dalam museum.

b. Pemeliharaan

Pemeliharaan menyangkut dua segi, yakni segi teknis dan segi administratif. Segi teknis merupakan tugas yang berupaya memelihara dan mengawetkan benda koleksi agar terjaga keawetannya dan tercegah dari segala kemungkinan pemusnahan atau kehilangan.

c. Pameran

Pameran merupakan pekerjaan yang khas dan paling utama bagi setiap museum. Benda-benda yang dipamerkan kepada pengunjung berfungsi untuk menyalurkan ilmu pengetahuan maupun memberi kenikmatan seni bagi benda-benda koleksi seni rupa.

d. Penyelidikan

Museum juga dapat berfungsi sebagai pusat penyelidikan ilmu pengetahuan. Benda-benda koleksi yang terdapat di museum dapat berupa perlengkapan prasarana studi dan penelitian, misalnya benda-benda dari zaman peradaban purba atau dari zaman manusia belum mengenal tulisan untuk menyatakan diri atau sejarahnya. Benda dari zaman purba tersebut bertugas untuk menerangkan langsung tentang suatu zaman kehidupan manusia purba.

e. Penyaluran Ilmu Pengetahuan

Tugas ini lebih bersifat sosio edukatif sehingga lebih banyak memanfaatkan koleksi museum dengan cara memberi penerangan yang dapat diterima oleh bermacam-macam jenis pengunjung. Tugas lain adalah menyelenggarakan acara-acara pembelajaran, pertunjukan dan pemutaran film-film yang berkaitan dengan benda-benda koleksi museum.

2.2 *Entertainment* (Hiburan)

Menurut Michael Wolf dalam Nugroho (2020), secara garis besar *entertainment* dengan bisnis dibedakan secara terpisah dalam dua bagian. *Entertainment* merupakan bagian yang mengedepankan waktu untuk bersenang-senang sedangkan bisnis merupakan bagian yang mengedepankan waktu untuk bekerja. Namun pada kenyataannya jika dua bagian ini disatukan akan menghasilkan pertumbuhan ekonomi yang tinggi. Michael Wolf dalam hal ini menyatakan bahwa *entertainment* dan media dapat melebihi budaya sebagai pendorong ekonomi global *modern*, sehingga dalam hal ini banyak mendukung berdirinya perusahaan-perusahaan yang bergerak dalam bidang *entertainment industry*. Contohnya: Anak-anak yang pergi ke McDonald's tidak hanya untuk sekedar makan tapi lebih untuk mendapatkan nilai hiburan seperti mendapatkan hadiah mainan ataupun bermain.

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Torkildsen (2012) dalam bukunya *Leisure and Recreation Management*, hingga kini telah tercatat beragam definisi mengenai *entertainment* (hiburan), yaitu:

- a. Hiburan sebagai waktu : Hiburan sebagai waktu digambarkan sebagai waktu senggang setelah segala kebutuhan yang mudah dilakukan telah dilakukan yang mana memberikan tambahan waktu yang diinginkan. Pernyataan ini didukung oleh Brightbill yang beranggapan bahwa waktu luang sangat berkaitan dengan waktu apabila masuk dalam *discretionary time*, yaitu waktu yang digunakan menurut penilaian dan pilihan kita
- b. Hiburan sebagai aktivitas : Hiburan dapat didefinisikan sebagai kegiatan tidak bekerja. Aktifitas-aktifitas hiburan biasanya berkaitan dengan hal-hal yang menyenangkan diri sendiri. Menurut Neumeyers, hiburan adalah sebuah kesempatan untuk terlibat dalam aktifitas-aktifitas baik secara aktif maupun secara pasif yang tidak diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Hiburan sebagai sikap mental yang positif : Hiburan berisikan berbagai macam kegiatan yang mana seseorang akan mengikuti keinginannya sendiri baik untuk beristirahat, menghibur diri sendiri, menambah pengetahuan atau mengembangkan keterampilannya secara objektif atau untuk meningkatkan

keikutsertaan dalam bermasyarakat setelah ia melepaskan diri dari pekerjaannya, keluarga, dan kegiatan sosial.

- d. Hiburan sebagai sebuah gaya hidup : Hiburan adalah suatu kehidupan yang bebas dari tekanan-tekanan yang berasal dari luar kebudayaan seseorang dan lingkungannya sehingga mampu untuk bertindak sesuai rasa kasih yang tidak terelakkan yang bersifat menyenangkan, pantas, dan menyediakan sebuah dasar keyakinan Aktifitas hiburan masing-masing orang yang tidak sama sedikit banyak dapat memberi gambaran tentang kehidupan individu tersebut. Selain itu aktifitas hiburan juga dapat menggambarkan bagaimana orang tersebut memandang kebebasan dan bagaimana memberi harga pada kehidupannya.
- e. Hiburan sebagai sesuatu yang memiliki arti luas : mengatakan bahwa dengan hiburan orang akan pulih dari rasa bosan dan merasakan kebebasan dari apa yang terbiasa dilakukannya sehari-hari. Hiburan merupakan bentuk ekspresi dari aspirasi-aspirasi yang dimiliki oleh manusia dalam pencariannya akan kebahagiaan, terkait dengan kewajiban, etika, aturan, dan budaya baru. Hiburan dan bekerja adalah dua hal yang saling berkaitan. Elemen-elemen dari hiburan dapat ditemukan baik dari pekerjaan maupun edukasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001, P398), hiburan adalah sesuatu atau perbuatan yang dapat menghibur hati (melupakan kesedihan, dsb). Menurut *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English* (2000, P419), arti dari hiburan adalah: film, musik, dll dapat digunakan untuk menghibur orang dengan contoh: radio, televisi, dan bentuk lain dari hiburan; hiburan keluarga; hiburan disediakan dengan band lokal/rakyat; hiburan lokal yang tertera di surat kabar; sebuah pertunjukan yang memiliki nilai hiburan yang baik. *Entertainment* dapat dibagi menjadi beberapa kategori diantaranya:

1. Animasi

Animasi menyuguhkan gambar bergerak yang dibuat oleh seorang artis. Biasanya disertai juga dengan sebuah lagu yang dibuat oleh aktor sungguhan. Animasi biasanya dibuat dalam bentuk dasar komputer di dunia hiburan.

2. Bioskop

Bioskop menyuguhkan gambar bergerak sebagai bentuk seni. Bioskop juga biasanya juga disebut dengan film. Sebuah film menghasilkan 18 ilusi bergerak dengan menampilkan rangkaian gambar individu dalam periode yang cepat. Film dihasilkan oleh kru kamera, perlengkapan, dan pencahayaan. Pemain terdiri dari seorang aktor yang tampil di depan kamera dan mengikuti naskah. Setelah pengambilan gambar film, film di edit kemudian di distribusikan ke teater atau studio televisi untuk ditayangkan.

3. Teater

Pertunjukan teater terdiri dari sandiwara, musikal, komedi, monolog, pantomim.

4. Sirkus

Sirkus terdiri dari akrobat, badut, hewan terlatih, aksi bergelayutan, hulahup, berjalan di atas tali, pesulap, sepeda roda satu, ketangkasan lainnya di peragakan oleh artis. Sirkus adalah pertunjukan yang baik untuk keluarga.

5. Komedi

Komedi menyuguhkan tertawaan dan hiburan. Penonton dibuat terkejut oleh parodi atau sindiran yang tidak dapat di tebak atau ekspektasi yang berlawanan dari kebiasaannya. Dagelan, lelucon solo, pengamatan humor adalah bentuk dari komedi yang telah dikembangkan sejak awal.

6. Komik

Komik berisi tulisan dan gambar yang dibawakan dalam bentuk cerita hiburan. Beberapa komik terkenal menceritakan seputar *super hero*, seperti *Superman*, *Batman*, dll.

7. Dansa

Dansa adalah pergerakan tubuh, biasanya mengikuti ritme dan musik, biasanya sebagai bentuk dari ekspresi, interaksi sosial atau ditampilkan dalam spiritual atau *setting* pertunjukan. Dansa mencakup *ballet*, *cancan*, *charleston*, *highland fling*, tarian daerah, *sun dance*, *modern dance*, *polka*, dan masih banyak lagi.

8. Membaca

Membaca merupakan interpretasi dari simbol tertulis. Seorang pengarang, penyair atau dramawan menyuguhkan sebuah komposisi untuk publikasikan pendidikan dan diversifikasi untuk pembaca. Formatnya termasuk buku tipis, *hardcover*, majalah, serial, dan buku mewarnai. Fantasi, horor, fiksi dan misteri adalah bentuk dari hiburan membaca.

9. Games

Games menyuguhkan relaksasi dan diversifikasi yang diikuti oleh peraturan. *Games* dapat dimainkan oleh satu orang atau lebih. Dan mungkin dapat dimainkan untuk mendapatkan uang seperti judi dan bingo. Balapan, catur melatih peningkatan fisik dan mental. *Games* diperuntukkan bagi anak-anak selain itu dapat juga dimainkan di tempat terbuka seperti *bowling*. Beberapa *games* memerlukan 20 peralatan pendukung, seperti kumpulan kartu untuk bermain kartu, atau papan dan spidol untuk bermain *monopoly*, dan *backgammon*, selain itu ada juga *games* yang memakai bola sebagai alat pendukungnya, seperti sepakbola, voli, basket, dll.

10. Musik

Musik adalah bentuk paduan dari ritme, melodi, harmoni, untuk hiburan, upacara, atau ritual religi.

2.3 Atraksi Wisata

Berdasarkan UU No. 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata disebutkan bahwa segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya dan hasil buatan manusia yang menjadi tujuan kunjungan wisatawan disebut dengan daya tarik wisata atau dikenal dengan istilah *tourist attraction*. Menurut Crouch dan Ritchie (dalam Vengesai 2003: 3) mengatakan bahwa “*Attractions are the primary elements of the destination appeal, they are the key motivators for visitation to a destination.*” (Atraksi merupakan elemen utama yang menarik dari destinasi dan merupakan motivator kunci untuk mengunjungi destinasi). Selain itu, dijelaskan bahwa yang termasuk objek dan daya tarik wisata terdiri dari :

- a. Objek dan daya tarik wisata ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yang berwujud keadaan alam, serta flora dan fauna;
- b. Objek dan daya tarik wisata hasil karya manusia yang berwujud museum, peninggalan purbakala, peninggalan sejarah, seni budaya, wisata agro, wisata tirta, wisata buru, wisata petualangan alam, taman rekreasi dan tempat hiburan.

Menurut Maryani dalam Wahyuni (2020) mengklarifikasikan daya tarik wisata dapat menarik untuk dikunjungi wisatawan jika memenuhi syarat-syarat sebagai berikut:

- a. *What to see*, artinya ditempat tersebut harus ada objek dan atraksi wisata yang berbeda dengan yang dimiliki daerah lain. Hal tersebut berarti bahwa daerah tersebut harus memiliki daya tarik khusus dan atraksi budaya sebagai hiburan (*entertainment*) bagi wisatawan.
- b. *What to do*, artinya di tempat tersebut harus disediakan fasilitas rekreasi yang dapat membuat wisatawan betah untuk tinggal lebih lama.
- c. *What to buy*, artinya di daerah tujuan wisata harus tersedia fasilitas untuk berbelanja (tempat *souvenir* dan kerajinan tangan) sebagai oleh-oleh untuk dibawa ke tempat asal.
- d. *What to arrived*, artinya adanya kemudahan aksesibilitas untuk menunjang daya tarik wisata., seperti kendaraan yang digunakan dan berapa lama untuk tiba di tempat tujuan.
- e. *What to stay*, artinya pada daerah tujuan wisata terdapat tempat untuk wisatawan tinggal selama berlibur.

Kriteria yang biasanya mampu menarik wisatawan tertarik pada lokasi wisata dikarenakan memiliki ciri khas tersendiri. Kriteria tersebut diantaranya memiliki daya tarik wisata khususnya wisata budaya seperti tari-tarian, nyanyian kesenian rakyat tradisional, ritual adat dan lain- lain, biasanya memiliki setidaknya satu atau lebih atraksi memberikan nilai tinggi dan mempertahankan budaya lokal. Atraksi wisata merupakan salah faktor penting yang mempengaruhi minat wisatawan untuk berkunjung, karena atraksi wisata berkaitan erat dengan keberlangsungan kawasan wisata, sehingga diperlukan inovasi atau ide baru

untuk menarik wisatawan berkunjung (Mauludin, 2017).

2.4 Peran

Peran merupakan aspek dinamis dari kedudukan (status) yang dimiliki oleh seseorang. Peran dapat dirumuskan sebagai suatu rangkaian perilaku tertentu yang ditimbulkan suatu jabatan tertentu, peran merupakan tindakan atau perilaku yang dilakukan oleh seseorang yang menempati suatu posisi didalam status sosial.

Peran meliputi norma-norma yang dihubungkan dengan posisi atau tempat seseorang dalam masyarakat. Peran adalah suatu konsep perilaku apa yang dapat dilaksanakan oleh individu-individu dalam masyarakat sebagai organisasi. Peran juga dapat dikatakan sebagai perilaku individu, yang penting bagi struktur sosial masyarakat. (diana, suwena, & Wijaya, 2017).

2.5 Talent (Aktor)

Menurut Rabiger dalam buku *Directing* tahun 2013, aktor memiliki arti sebagai seseorang yang memainkan peran dalam seni pertunjukan maupun dalam film. Peran tersebut bisa berbentuk karakter tokoh utama, karakter pendukung, dan lain sebagainya. Seorang *talent* yang baik dan dapat menampilkan karakter tersebut dengan begitu hidup dan menyatu. Namun, aktor dalam konteks yang lebih luas terdapat berbagai macam cara atau bentuk penggunaannya. Dalam seni pertunjukan, talent merupakan pelaku utama dalam sebuah pentas teater, opera, tari atau acara yang menampilkan performa yang tinggi.

BAB 3

METODE PELAKSANAAN

3.1 Deskripsi Pelaksanaan Praktek Kerja Nyata

3.1.1 Pelaksanaan Praktek Kerja Nyata

Praktek Kerja Nyata merupakan mata kuliah wajib program studi Diploma III Usaha Perjalanan Wisata, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Jember yang harus ditempuh semua mahasiswa Diploma III Usaha Perjalanan Wisata untuk menyusun Laporan Tugas Akhir sebagai syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md). Pelaksanaan Praktek Kerja Nyata dapat dilaksanakan di hotel, destinasi, travel, instansi pemerintahan, perusahaan milik negara maupun perusahaan milik swasta.

Praktek Kerja Nyata yang dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut:

a. Pengajuan proposal magang terhadap perusahaan

Tahapan awal pengajuan proposal magang terhadap perusahaan, dan menunggu hasil laporan dari perusahaan untuk tes wawancara yang berlangsung di perusahaan.

b. Mengikuti tes wawancara

Melakukan tes wawancara yang telah di jadwalkan oleh pihak *Human Resource Development* (HRD) dan diuji langsung oleh *manager* HRD yang berlangsung 20 menit dengan pertanyaan tentang pendidikan dan tentang pertanyaan khusus di bidang pelayanan dan minat di bagian *entertainment*. Hasil tes wawancara langsung diumumkan dengan selang waktu 30 menit setelah wawancara.

c. Mengikuti *briefing* dan pengenalan area perusahaan

Peserta magang setelah dinyatakan diterima di Museum Angkut, lalu mengikuti *briefing*, pengenalan area dan penempatan peserta magang di area, yang telah dibagi oleh pihak HRD.

3.2 Lokasi dan Waktu Pelaksanaan Praktek Kerja Nyata

3.2.1 Lokasi Praktek Kerja Nyata

Lokasi pelaksanaan Praktek Kerja Nyata yang dilakukan penulis adalah di Museum Angkut yang beralamat di Jl. Terusan Sultan Agung No.2, Ngaglik, Kec. Batu, Kota Batu, Jawa Timur 65314, Indonesia. Jalannya menuju tempat rekreasi ini pun terbilang sangat mudah dan bisa dijangkau dengan menggunakan angkutan umum maupun kendaraan pribadi. Dalam hal ini penulis melakukan praktek kerja nyata di bagian divisi *entertainment*.

3.2.2 Waktu Pelaksanaan Praktek Kerja Nyata

Jadwal pelaksanaan Praktek Kerja Nyata dilaksanakan pada tanggal 20 Desember 2021 hingga 20 Mei 2022 di Museum Angkut+ *Movie Star Studio*.

Adapun kegiatan Praktek Kerja Nyata ini dilakukan sesuai dengan jam kerja di Museum Angkut yaitu :

Tabel 3.1 Waktu Pelaksanaan Praktek Kerja Nyata

Hari Kerja	Jam Kerja	Istirahat
Selasa – Jumat	12.00 – 20.00 WIB	14.00 – 15.00 WIB
Sabtu – Minggu	11.00 – 20.00 WIB	14.00 – 15.00 WIB
Senin	Libur	

Sumber : Museum Angkut (2022)

3.3 Ruang Lingkup Pelaksanaan Praktek Kerja Nyata

3.3.1 Ruang Lingkup Kegiatan

Dalam pelaksanaan Praktek Kerja Nyata, data yang diperoleh oleh penulis dalam Laporan Tugas Akhir dengan judul “Peran *Crew Entertainment Dalam Show* Atraksi Wisata di Museum Angkut Kota Batu Jawa Timur”. Pada pelaksanaan Praktek Kerja Nyata penulis ditempatkan pada bagian Divisi *Entertainment*.

3.3.2 Kegiatan Praktek Kerja Nyata

Kegiatan praktek kerja nyata yang dilakukan di Museum Angkut sesuai dengan *job description* yang telah ditentukan. Pelaksanaan kegiatan praktek kerja nyata ini dilakukan selama enam hari kerja. Hari libur berada pada hari *weekday* yaitu hari Senin, tetapi jika pada hari Senin di kalender tanggal merah, maka penulis harus masuk, dan hari libur diganti dengan hari lain antara hari Selasa sampai hari Jumat setelahnya. Di Museum Angkut juga terbagi menjadi dua mekanisme hari kerja, yaitu *low season* dan *high season*. Pada saat *low season* atau hari-hari biasa penulis mendapat hari libur setiap minggunya, tetapi pada waktu *high season* seperti Tahun Baru, Hari Raya Idul Fitri, dan Hari Liburan Sekolah penulis harus masuk dan hari libur diganti minggu selanjutnya pada saat *high season* sudah berakhir.

3.4 Jenis dan Sumber Data

3.4.1 Jenis Data

Jenis data yang digunakan pada pelaksanaan Praktek Kerja Nyata ini adalah data kualitatif, dimana menekan pada kualitas data yang diperoleh di Museum Angkut. Data kualitatif didapatkan untuk menggambarkan fakta di lapangan dan data yang didapatkan secara langsung tanpa harus mengubah atau menambahkan data yang tidak perlu. Data yang didapatkan digambarkan dalam bentuk uraian (deskriptif).

3.4.2 Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam pelaksanaan praktek kerja nyata ini adalah sebagai berikut :

a. Data Primer

Data primer adalah sumber data yang diperoleh langsung memberikan data kepada pengumpul data, sumber data primer didapatkan melalui kegiatan wawancara dengan subjek penelitian dan dengan observasi atau pengamatan langsung di lapangan. Data yang digunakan penulis adalah data yang

berkaitan dengan sejarah Museum Angkut, data primer juga berasal dari hasil wawancara dengan *supervisor* divisi *entertainment* untuk mendapatkan data tentang peran divisi *entertainment* di Museum Angkut

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dengan cara membaca, mempelajari dan memahami melalui media lain yang bersumber dari literatur, buku-buku, serta dokumen. Data yang digunakan penulis ialah data dari buku, jurnal, serta internet untuk memperkuat tinjauan pustaka.

3.5 Metode Pengumpulan Data

Metode dalam pengumpulan data yang ditulis dalam penyusunan Tugas Akhir adalah sebagai berikut :

a. Wawancara

Metode pengumpulan data dengan wawancara (*interview*) kepada informan sebagai bahan untuk membuat laporan praktek kerja nyata. Wawancara dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung kepada narasumber. Dalam penulisan laporan ini melakukan wawancara dengan bebas dan tidak menggunakan pedoman wawancara yang berisi pertanyaan yang akan diajukan tetapi hanya membuat poin-poin penting tentang masalah yang ingin diketahui oleh penulis dari HRD, *supervisor*, dan beberapa staf karyawan divisi *entertainment*.

b. Observasi

Data yang digunakan oleh penulis disini berupa pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung di Museum Angkut, yang bertujuan untuk mendapatkan data yang benar dan akurat, sehingga mengetahui kinerja divisi *entertainment* yang baik.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penulisan tugas akhir ini. Data dokumentasi yang digunakan penulis ialah berupa foto,

gambar, serta data data mengenai Museum Angkut.

d. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan menggunakan buku, jurnal serta internet yang berhubungan dengan laporan praktek kerja nyata.

BAB 4

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pelaksanaan Praktek Kerja Nyata

Pelaksanaan praktek kerja nyata dilakukan di Museum Angkut pada divisi *entertainment*. Pelaksanaan kegiatan praktek kerja nyata ini dilakukan selama enam hari kerja dan satu hari libur selama satu pekan. Adapun kegiatan selama praktek kerja nyata di Museum Angkut dapat dilihat pada tabel 4.1 sebagai berikut:

Tabel 4.1 Kegiatan Praktek Kerja Nyata

Waktu Pelaksanaan	Uraian Kegiatan	Penanggung Jawab
(a)	(b)	(c)
20 - 26 Desember 2021	a. Diterima di Museum Angkut oleh HRD Museum Angkut. b. Pengarahan <i>jobdesk</i> selama melakukan praktek kerja di zona edukasi c. Pengarahan menjadi operator <i>virtual heliride</i>	Kapten Zona Edukasi, Kekey Zakaria
27 Desember – 02 Januari 2022	a. Perawatan koleksi yang ada di area <i>Hall</i> utama b. Pengawasan di area <i>Hall</i> utama c. Melayani para pengunjung dengan memasang tiket pada pergelangan tangan pengunjung d. Membantu pengunjung untuk	Kapten Zona edukasi, Kekey Zakaria

		mengambil dokumentasi	
03 – 08 Januari 2022	<ul style="list-style-type: none"> a. Perawatan koleksi yang ada di area Garbarata b. Pengawasan di area Garbarata c. Membantu pengunjung untuk mengambil dokumentasi 	Kapten Zona edukasi, Kekey Zakaria	
10 – 16 Januari 2022	<ul style="list-style-type: none"> a. Membantu pengunjung untuk <i>barcode</i> peduli lindungi sebelum memasuki Museum Angkut b. Membantu pengecekan suhu dan menempelkan stiker pada setiap pengunjung c. Melayani para pengunjung dengan memasang tiket pada pergelangan tangan Pengunjung 	Kapten Zona edukasi, Kekey Zakaria	
17 – 23 Januari 2022	<ul style="list-style-type: none"> a. Perawatan koleksi yang ada di area <i>Hall</i> utama b. Pengawasan di area <i>Hall</i> utama c. Membantu pengunjung untuk dokumentasi 	Kapten Zona Edukasi, Kekey Zakaria	
24 – 30 Januari 2022	<ul style="list-style-type: none"> a. <i>Rolling</i> untuk penempatan Praktek Kerja Nyata di zona <i>glamour</i> b. Perawatan koleksi yang ada di area <i>Hollywood</i> c. Melakukan pengawasan di area 	Kapten Zona <i>glamour</i> , Sandy Andri	

	<i>Hollywood</i>	
	d. Membantu pengunjung untuk dokumentasi	
31 Januari – 06 Februari 2022	a. Perawatan koleksi yang ada di area Petjinan b. Melakukan pengawasan di area Petjinan c. Membantu pengunjung untuk dokumentasi	Kapten Zona <i>glamour</i> , Sandy Andri
07 – 13 Februari 2022	a. Perawatan koleksi yang ada di area Batavia b. Melakukan pengawasan di area Batavia c. Membantu pengunjung untuk dokumentasi	Kapten Zona <i>glamour</i> , Sandy Andri
14 – 20 Februari 2022	a. Perawatan koleksi yang ada di area <i>Gangster Town</i> b. Melakukan pengawasan di area <i>Gangster Town</i> c. Membantu pengunjung untuk dokumentasi d. Menjadi operator <i>bubble snow machine</i> saat <i>show parade car and costume</i>	Kapten Zona <i>glamour</i> , Sandy Andri
21 – 28 Februari 2022	a. Perawatan koleksi yang ada di area <i>Gangster Town</i> b. Melakukan pengawasan di area <i>Gangster Town</i> c. Membantu pengunjung untuk dokumentasi	Kapten Zona <i>glamour</i> , Sandy Andri

	d. Menjadi operator <i>bubble snow machine</i> saat <i>show parade car and costume</i>	
01 Maret – 20 Mei 2022	a. <i>Rolling</i> untuk penempatan Praktek Kerja Nyata di Divisi <i>Entertainment</i>	Supervisi Divisi <i>Entertainment</i> , M. Fajar
	b. Mengikuti <i>show Robot in Frame</i> di area <i>Hall</i> utama	
	c. Mengikuti <i>show Visit The Pilot</i> di area Garbarata	
	d. Mengikuti <i>show</i> Petjinan <i>Vintage</i> di area Petjinan	
	e. Mengikuti <i>show Fire Fighter Kids</i> di area <i>Gangster Town</i>	
	f. Mengikuti <i>show</i> Bollywood di area <i>Gangster Town</i>	
	g. Mengikuti <i>show Parade Car and Costume</i> area <i>Gangster Town</i>	
	h. Mengikuti <i>show Broadway Night Sensation</i> di area <i>Gangster Town</i>	

Sumber : Data Pribadi 2022

4.2 Gambaran Umum Tempat Pelaksanaan Praktik Kerja Nyata

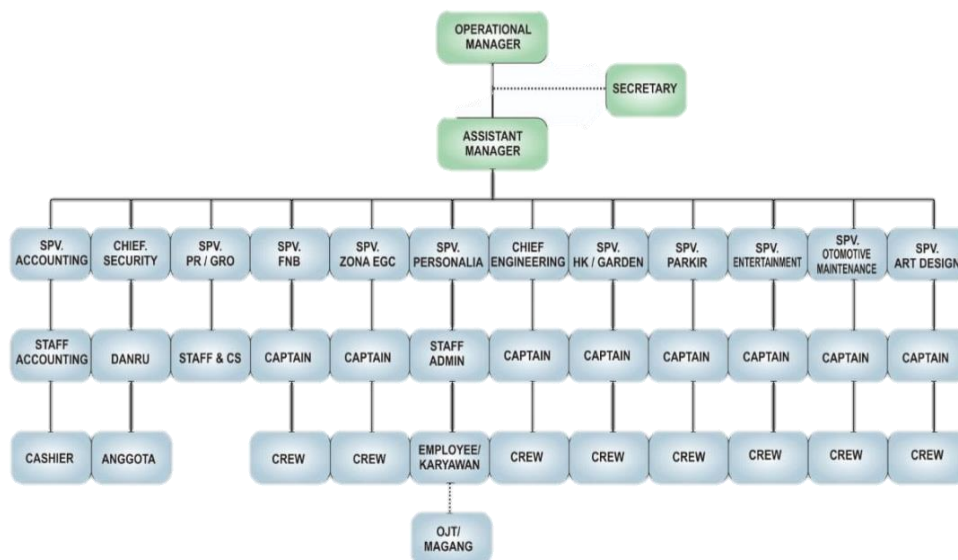
Museum Angkut adalah Museum alat transportasi yang berdiri sejak tanggal 9 Maret 2014, terletak di bawah lereng gunung Panderman yang didukung letak geografis dengan panorama pegunungan yang sejuk dan nyaman. Museum Angkut terletak di Jawa Timur tepatnya di Jalan Terusan Sultan Agung no. 2 Kota Batu, Jawa Timur ini merupakan salah satu kawasan sentra pariwisata, produk dari *Jawa Timur Park Group*. Museum Angkut memiliki konsep yang berbeda karena memadukan peradaban budaya transportasi yang dilengkapi dengan edukasi dan hiburan yang menarik. Museum Angkut dibangun sebagai

wujud rasa apresiasi Bangsa Indonesia terhadap penciptaan sebuah karya di bidang transportasi baik di Indonesia maupun Mancanegara. Penyajian *display* yang elegan berbasis tradisional dan *modern* menjadikan Museum Angkut sebagai Museum alat transportasi pertama di Indonesia dan di Asia Tenggara, predikat inilah yang menjadikan Museum Angkut terus berbenah baik dalam segi pelayanan, keamanan, item *display* dan *entertainment*.

Museum Angkut banyak berbenah dalam memberikan suguhan yang lebih mendidik khususnya bagi putra dan putri generasi bangsa dengan program edukasi yang merupakan salah satu program unggulan yang memberikan pendidikan dengan metode pembelajaran praktek langsung berbasis *Edutainment*, yaitu proses pembelajaran yang dilengkapi dengan hiburan sebuah pertunjukan atau *show*. Museum Angkut menyajikan hiburan yang variatif dan edukatif. Pengunjung dapat menikmati sajian *show* pada hari kunjungan *weekday*, *weekend* maupun di musim liburan, diantaranya adalah *Visit The Pilot Show*, *Man On Fire Show*, *Parade Car and Costume Show* dan sebagainya.

4.3 Struktur Organisasi Museum Angkut

Berikut adalah gambar struktur organisasi pada Museum Angkut :



Gambar 4.1 Struktur Organisasi di Museum Angkut (2014)

Berdasarkan gambar 4.1 yang merupakan struktur organisasi di Museum

Angkut, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa divisi yang memiliki *Captain* dan *Crew* sesuai bidang keahlian masing-masing. *Operational Manager* merupakan jabatan tertinggi yang kemudian di bawahnya terdapat *Secretary* dan *Assistant Manager*. Kemudian terdapat *Supervisor* yang menaungi masing-masing divisi. Penulis ditempatkan pada divisi *crew entertainment* yang memiliki tugas sebagai penyedia pertunjukan hiburan dan edukasi. Divisi *Entertainment* bertanggung jawab sebagai penyedia atraksi atau daya tarik di Museum Angkut.

4.4 Peran *Crew Entertainment* Museum Angkut

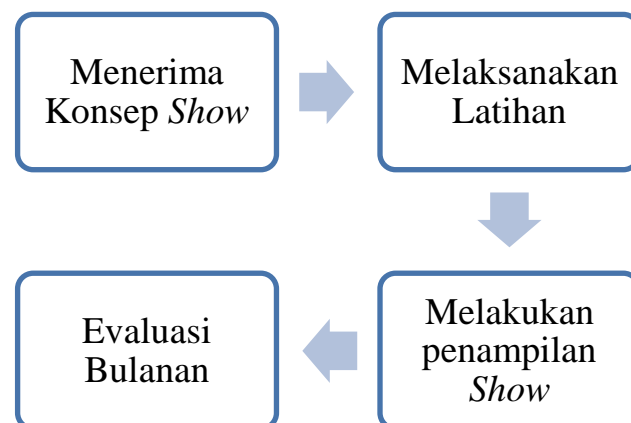
Museum Angkut merupakan wisata yang mempunyai konsep edukasi *entertainment* (*edutainment*). Daya tarik *edutainment* merupakan salah satu konsep pembelajaran dengan inovasi baru yang mana pada konsep ini pihak Museum Angkut memadukan sistem pembelajaran dan hiburan (*edutainment*). Konsep *edutainment* sendiri merupakan salah satu konsep yang mengarah kepada pemanfaatan perkembangan teknologi dan juga hasil dari kreatifitas manusia, serta untuk memberi kesan yang berbeda dalam setiap atraksi wisata yang ada di Museum Angkut.

Peran *crew entertainment* di Museum Angkut sendiri adalah melakukan *show* dan menampilkan pertunjukan untuk para pengunjung Museum Angkut yang mana hal itu merupakan salah satu atraksi Wisata yang disuguhkan oleh Museum Angkut. *Crew entertainment* Museum Angkut juga memiliki peran untuk menciptakan ide baru agar Museum Angkut selalu ada pembaruan terhadap atraksi wisata yang ditampilkan. Hal itu bertujuan untuk keberlanjutan destinasi Museum Angkut itu sendiri sehingga pengunjung tidak bosan dengan atraksi wisata Museum Angkut yang itu saja. Salah satu konsep *edutainment* yang terdapat di Museum Angkut adalah beberapa *show* yang berbeda pada setiap zona. Penayangan *show* yang dilakukan Museum Angkut memiliki jadwal yang berbeda pada tiap zona sehingga peran divisi *entertainment* disini sangat diperlukan.

Show atraksi yang dilakukan oleh *crew* dari divisi *entertainment* adalah sebuah acara pertunjukan yang isinya merupakan drama musikal atau parade *dance* para *crew entertainment* dengan menggunakan kostum dan konsep yang

sesuai dengan zona yang terdapat di Museum Angkut. Acara pertunjukan tersebut bertujuan untuk mengajak interaksi para pengunjung Museum Angkut untuk bersenang-senang dengan para *talent* agar pengunjung tidak bosan dengan zona yang terdapat di Museum Angkut. Acara pertunjukan ini merupakan satu-satunya dan juga hal baru untuk para pengunjung Museum Angkut yang mana konsep awal dari Museum Angkut adalah hanya memamerkan barang-barang yang terdapat di Museum dan juga memberikan informasi terhadap barang dan juga peristiwa-peristiwa yang ditampilkan yang punya hubungan dengan barang tersebut.

Peran *crew entertainment* dalam acara pertunjukan (*show*) mengambil alih penuh mulai dari konsep sampai dengan kritik dan saran selesai pertunjukan. Berikut merupakan skema peran *crew entertainment* dalam *show* Atraksi yang terdapat di Museum Angkut:



Gambar 4.2 Skema Peran *Crew Entertainment* Dalam Show Atraksi Wisata di Museum Angkut

1. Menerima konsep *show*

Pada skema di atas *supervisor* divisi *entertainment* mengadakan rapat internal bersama *Operational Manager*, *Secretary*, *Assistant Manager*, dan *Captain* semua divisi untuk membahas konsep *show* yang akan diadakan. *Crew* divisi *entertainment* hanya menerima konsep *show* dari *supervisor* divisi *entertainment*

dari hasil rapat yang akan dilakukan untuk pertunjukan *show* yang akan datang. Setelah menerima konsep maka *crew* akan membedah konsep tersebut dengan memikirkan apa saja yang akan dipertunjukkan, mulai dari tema *outfit*, musik, riasan wajah, dan *property* yang akan dipakai. Setelah membedah konsep, maka tahap selanjutnya adalah melaksanakan latihan.



Gambar 4.3 *Briefing* Penerimaan Konsep *Show*

Sumber : Dokumen Pribadi (2022)

2. Melaksanakan latihan

Disini para *crew entertainment* diwajibkan melakukan latihan agar dapat memberikan hasil yang terbaik untuk para pengunjung. Untuk setiap konsep, para *crew* diwajibkan latihan seminggu sebelum konsep pertunjukan dipamerkan. Latihan ini dilakukan ketika pada saat 2 jam sebelum jam kerja berakhir dan dilakukan berturut-turut setiap hari. Latihan yang dilakukan oleh para *crew entertainment* ini diawali dengan membuat gerakan, jika gerakan sudah terbentuk maka selanjutnya adalah menghafal gerakan. Setelah menghafal gerakan maka tahap selanjutnya yang dilakukan adalah menentukan formasi barisan dan posisi. Formasi yang digunakan untuk pertunjukan adalah, semua *driver show Man On Fire* keluar dari belakang panggung menggunakan motor ke area *Gangster Town* untuk menyapa seluruh pengunjung, kemudian kembali ke belakang panggung. *Talent* pemegang bendera mengibarkan bendera ditengah area *show* yang

menandakan mobil masuk kedalam area satu per satu. Formasi untuk *show Parade Car and Costume*, yaitu satu orang berada diatas panggung sebagai pemandu untuk *flashmob* dan *talent-talent* yang lain berada dibawah panggung tersebar ke seluruh area *Gangster Town*. Formasi posisi ini bersifat dinamis, dapat berubah-ubah melihat situasi dan kondisi langsung di lapangan.



Gambar 4.4 Latihan *Man on Fire*

Sumber : Dokumen Pribadi (2022)

3. Melakukan penampilan *show*

Para *crew* harus mempersiapkan diri untuk melakukan *show* yang akan dimulai sesuai dengan jadwal *show* pada tiap zona. Untuk melakukan penampilan *show*, para *crew* mempunyai tahapan kegiatan sebagai berikut:

a. *Pra Show*

- 1) Berkumpul 10-15 menit sebelum *show* untuk melakukan *briefing* dan persiapan.
- 2) Melakukan rias wajah sesuai dengan konsep *show* yang akan berlangsung. Berdandan seperti Shaolin, Inspektur Ladusing, Michael Jackson.
- 3) Menyiapkan kostum sesuai dengan konsep yang dibawa pada tiap

show. Memakai kostum robot, kostum pilot, kostum shaolin, kostum pemadam kebakaran, kostum *paddock*, kostum scooby doo, kostum polisi India.

- 4) Menyiapkan peralatan yang dibutuhkan sesuai konsep yang akan dibawakan pada saat *show*, antara lain yaitu *sound system*, payung, mobil pemadam kebakaran, pompa air, *megaphone*, cadangan ban mobil, rantai pembatas, bendera balap, *smoke bomb*.

b. On Show

- 1) Menyambut para pengunjung yang datang.
- 2) Memberikan pelayanan kepada pengunjung.
- 3) Mengajak anak-anak untuk ikut berpartisipasi menjadi seorang pemadam kebakaran.
- 4) Memberikan kode kepada para *driver* dengan menggunakan bendera *racing*.
- 5) Mengajak seluruh pengunjung untuk mengikuti *flashmob* Bersama.

4. Evaluasi bulanan

Crew entertainment akan melakukan pertemuan bulanan yang akan membahas terkait evaluasi yang akan dilakukan sesuai dengan kritik dan saran dari pengunjung yang diterima pada setiap akhir pertunjukan dan juga kinerja yang sudah dilakukan oleh para *crew*. Evaluasi ini dilakukan agar *show* berikutnya menjadi lebih baik lagi dan dapat memuaskan para pengunjung yang datang ke Museum Angkut. Contohnya evaluasi terhadap kinerja para *crew entertainment* yang kurang maksimal pada saat bulan puasa, dengan evaluasi tersebut mendapatkan solusi berupa pengurangan jumlah *show* yang akan ditampilkan dan berfokus pada *show* tertentu saja. Evaluasi tersebut berhasil, dampaknya membuat para *talent* bisa beraktivitas dengan efisien.

4.5 Show Atraksi Wisata di Museum Angkut

Di Museum angkut terdapat beberapa acara pertunjukan (*Show*) sebagai

daya tarik wisata, dimana para *talent* yang tampil merupakan *crew* dari divisi *entertainment*. Pengunjung dapat menyaksikan maupun ikut serta dalam berbagai *show* yang digelar. Berikut beberapa *show* yang terdapat di Museum Angkut :

a. *Show Robot In Frame*

Show ini merupakan sebuah pertunjukan kostum robot untuk menyambut para pengunjung saat pembukaan pintu masuk Museum Angkut pada pukul 12.00 WIB. *Talent* yang bertugas harus mempersiapkan diri dengan memakai kostum robot tersebut 15 menit sebelum *show* ditampilkan. Para pengunjung dapat berinteraksi dengan *talent* yang memakai kostum robot dan berfoto sesuka hati.



Gambar 4.5 *Show Robot in Frame*

Sumber : Dokumen Pribadi (2022)

b. *Show Visit The Pilot*

Show ini merupakan pertunjukan *training* alat transportasi pesawat. Pesawat yang digunakan merupakan replika pesawat pertama yang dimiliki Indonesia. Para pengunjung mendapat edukasi tentang pesawat tersebut, dan dapat ikut serta dalam *training* menerbangkan pesawat bersama Pilot dan pramugari yang memandu. Pengunjung dapat berfoto dengan *talent-talent* tersebut. Penulis berperan sebagai pilot yang memandu pengunjung, memberikan edukasi tentang bagaimana cara menerbangkan pesawat, dan memberikan pelayanan langsung terhadap pengunjung yang datang.



Gambar 4.6 *Show Visit the Pilot*

Sumber : Dokumen Pribadi (2022)

c. *Show Petjinan Vintage*

Show ini merupakan pertunjukan dengan bertema *Chinnese* mulai dari pakaian, properti, serta riasan para *talent* di *zona* yang memiliki konsep *Chinnese* juga. *Crew entertainment* berperan sebagai Shaolin dengan menggunakan baju biksu shaolin, untuk *talent* perempuan menggunakan baju tradisional china yaitu cheongsam dan berias sesuai pakaian yang digunakan. Para pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan *talent*, berfoto maupun membuat *video*.



Gambar 4.7 *Show Petjinan Vintage*

Sumber : Dokumen Pribadi (2022)

d. *Show Fire Fighter*

Show ini merupakan pertunjukan edukasi tentang bagaimana menjadi seorang pemadam kebakaran. *Show* ini khusus untuk anak-anak guna mempelajari simulasi menjadi seorang pemadam kebakaran. Penulis berperan sebagai seorang pemadam kebakaran menggunakan pakaian pemadam kebakaran lengkap. Mengajak anak-anak yang ikut untuk berkeliling di zona *glamour* menggunakan mobil pemadam kebakaran, kemudian memberikan panduan untuk menyemprotkan air ke area *display* berupa rumah yang terbakar menggunakan pompa air yang sudah disiapkan.



Gambar 4.8 *Show Fire Fighter*

Sumber : Dokumen Pribadi (2022)

e. *Show Man On Fire*

Show ini merupakan pertunjukan atraksi “slalom” atau *drifting* mobil oleh para *driver* profesional. Terdapat beberapa mobil yang dipakai yaitu *Chevrolet Stingray Racer*, *Chevrolet Corvette*, *Pontiac GTO*, dan *Toyota Corona*. Mobil tersebut sudah dimodifikasi sedemikian rupa agar aman dalam pertunjukan, dan pengunjung yang beruntung dapat merasakan Langsung *drifting* bersama *driver*. *Show* ini merupakan atraksi utama di Museum Angkut karena menampilkan konsep hiburan yang berbeda dengan destinasi wisata yang lain. Penulis berperan sebagai pengibar bendera *racing* sebagai tanda mobil dapat memasuki area satu per satu. Setiap *driver* memilih satu pengunjung secara acak, kemudian *crew entertainment* memberi arahan saat didalam

mobil kepada pengunjung yang terpilih agar memasang sabuk pengaman dan dilarang mengeluarkan anggota tubuh saat *drifting* berlangsung.



Gambar 4.9 Show *Man On Fire*

Sumber : Dokumen Pribadi (2022)

f. *Show Parade Car and Costume*

Show ini merupakan pertunjukan *dance* atau *flashmob* yang dilakukan dengan para *talent* menggunakan berbagai kostum *super hero*, *gangster*, juga hewan-hewan yang lucu. Para pengunjung dapat ikut serta dalam pertunjukan tersebut dengan diiringi musik yang sudah ditentukan dan menari bersama *talent-talent* tersebut. Penulis berperan sebagai *talent* yang menggunakan kostum Scooby doo. Para *talent* yang tidak menggunakan topeng atau penutup kepala harus merias wajah sesuai dengan kostum yang dipakai. Terdapat satu orang *talent* yang berada diatas panggung sebagai pemandu gerakan sedangkan *talent* yang lainnya berada dibawah panggung dan berinteraksi langsung dengan pengunjung.



Gambar 4.10 *Show Parade Car and Costume*

Sumber : Dokumen Pribadi (2022)

g. *Show Bollywood*

Show ini merupakan pertunjukan bertema India mulai dari pakaian, properti, lagu, dan tarian. *Show* ini juga dapat diikuti langsung oleh para pengunjung untuk menari bersama dan bersenang-senang. *Show* ini berlangsung pada saat bulan Ramadhan sampai setelah idul fitri. Penulis berperan sebagai Inspektur Ladusing, menggunakan baju polisi India, dan memakai kumis palsu yang tebal.



Gambar 4.11 *Show Bollywood*

Sumber : Dokumen Pribadi (2022)

h. *Show Broadway Night Sensation*

Show ini merupakan pertunjukan *dance* dan menyanyikan lagu di panggung yang berada di *Broadway Zone* dengan lagu-lagu yang romantis dan para

pengunjung dapat menikmati maupun ikut serta dalam menari bersama *talent*. Penulis berperan sebagai Michael Jackson, menggunakan baju dansa, memakai rambut palsu, dan merias wajah. Para *talent* mengajak seluruh pengunjung untuk berdansa bersama menikmati *show* yang berlangsung.



Gambar 4.12 *Show Broadway Night Sensation*

Sumber : Dokumen Pribadi (2022)

BAB 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil Praktek Kerja Nyata yang sudah dilakukan maka dapat disimpulkan peran *crew entertainment* dalam *show* atraksi wisata di Museum Angkut adalah bertanggung jawab terhadap atraksi pertunjukan yang akan dipamerkan kepada pengunjung mulai dari tahap: a) memikirkan konsep *show* yang akan dibawakan oleh para *crew entertainment*; b) melaksanakan latihan dengan para *crew* yang dilakukan 7 hari sebelum *show*; c) melakukan latihan dengan menyiapkan barang-barang yang dibutuhkan pada saat *show* seperti halnya properti untuk pertunjukan, *make up*, dan beberapa kostum yang sesuai dengan konsep *show* yang akan dibawakan; d) melakukan evaluasi bulanan yang akan didiskusikan dengan *supervisor* dan juga *manager* sesuai dengan kritik dan saran yang sudah dikumpulkan agar pertunjukan *show* Museum Angkut menjadi lebih baik lagi ke depannya.

5.2 Saran

Berdasarkan pengalaman pelaksanaan kegiatan praktek kerja nyata yang telah dilaksanakan penulis, maka saran yang dapat diberikan kepada Divisi *Entertainment* Museum Angkut yaitu:

- a. Penambahan ide kreatif dalam *show* yang ditampilkan oleh Museum Angkut, supaya *show* tersebut tidak monoton dan ada hal baru setiap harinya. Sehingga pembaruan *show* dapat menarik lebih banyak pengunjung.
- b. Penambahan dan pembaharuan properti atau alat-alat pertunjukan untuk divisi *entertainment* yang digunakan, supaya dapat menunjang saat *show* berlangsung, seperti kostum *talent* yang sudah dipakai selama bertahun-tahun.
- c. Penambahan pertunjukan atau atraksi di beberapa zona yang kurang diminati oleh pengunjung, seperti zona *Army Corner*, Galeri Polri Presisi supaya tidak ada perbedaan jauh dari zona-zona lainnya.

- d. Pengurangan intensitas *show* saat bulan puasa, lebih memprioritaskan *show* utama saja seperti *show Man On Fire* dan *show Parade Car And Costume* saja. Hal ini dikarenakan agar para *talent* tidak kehabisan tenaga dan dapat memaksimalkan penampilan, hal tersebut berpengaruh juga terhadap elektabilitas Museum Angkut.

DAFTAR PUSTAKA

Buku dan Jurnal

- Alfiah, S., 2021. *Koleksi Arkeologi Dalam Museum Karaeng Pattingalloang Sebagai Media Edukasi Sejarah Perkembangan Kerajaan Gowa Tallo* (Doctoral dissertation, Universitas Hasanuddin).
- Dea Octafiany, D.O., 2022. *Museum Gentala Arasy Sebagai Sumber Belajar Sejarah Islam Di Jambi Pada Siswa Smk Negeri 4 Kota Jambi* (Doctoral dissertation, Universitas Batanghari).
- Diana, P., Suwena, I., & Wijaya, N., 2017. Peran dan Pengembangan Industri Kreatif Dalam Mendukung Pariwisata di Desa Mas dan Desa Peliatan, Ubud. *Jurnal Analisis Pariwisata*, 86-87.
- Ekowati, R., Marjono, And S. Handayani. 2015. *Perkembangan Museum Suaka Budaya Keraton Kasunanan Surakarta*. *Jurnal Pendidikan FKIP*. Universitas Jember.
- Mauludin, R., 2017. Pengaruh Atraksi Wisata Terhadap Minat Berkunjung Wisatawan ke Daya Tarik Wisata. *Jurnal Management Resort and Leisure Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Univeristas Pendidikan Indonesia.
- Nugroho, H.D., Ridwan, H. and Marzuki, F., 2020, November. Analisis Keputusan Pembelian Pada Tiket Pertunjukan Acara Stand Up Comedy Depok. In *Prosiding BIEMA (Business Management, Economic, and Accounting National Seminar)* (Vol. 1, pp. 602-616).
- Pecorari, D.E., 2000. *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*. Oxford University Press. London.
- Rabiger, M., 2013. *Directing The Documentary*. Oxford. Elseveir.
- Sukandar, D., 2020. *Ta: Museum Sepeda Polygon Kota Baru Parahyangan Dengan Penerapan Arsitektur Kontemporer* (Doctoral dissertation, Institut Teknologi Nasional).
- Torkildsen, G., 2012. *Leisure And Recreation Management*. Routledge. London.
- Vengesayi, S. 2003. *A Conceptual Model of Tourism Destination Competitiveness and Attractiveness*. Adelaide, s.n., pp. 637-647.

Wahyuni, S., 2020. Perbandingan Relatif Kualitas Atraksi Wisata Pangandaran Terhadap Destinasi Wisata Kelas Dunia *P. Tugas Akhir* Doctoral dissertation, Institut Teknologi Nasional Bandung.

Undang- Undang dan Peraturan Pemerintah

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 tahun 2009 *Tentang Kepariwisataaan*. 16 Januari 2009. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2009 Nomor 11. Jakarta.


Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2006 Pasal 1 ayat 1 Tentang Kepariwisataaan.

Website

<https://kbbi.web.id/museum> (diakses tanggal 27 September 2022)

LAMPIRAN

Gambar 1. Surat Permohonan Praktik Kerja Nyata



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
Jl. Kalimantan 37 Kampus Tegalboto Telp. (0331) 335586, 331342
Fax. (0331) 335586 Jember 68121 Lamn : www.fkip.uncj.ac.id

Nomor : 4657/UN25.1.2/SP/2021 4 November 2021
 Lampiran : satu eksemplar
 Hal : Permohonan tempat magang

Yth. Pimpinan
 Musum Angkut
 Jl. Terusan Sultan Agung No. 2 Ngaglik, Kcc. Batu
 Kota Batu Jawa Timur 65314

Dengan hormat,
 Dalam rangka mengembangkan wawasan praktis mahasiswa Program Diploma Tiga Usaha Perjalanan Wisata Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember, maka setiap mahasiswa yang telah menyelesaikan minimal 108 SKS diwajibkan mengikuti kegiatan magang (Praktik Kerja Nyata) untuk penyelesaian laporan tugas akhir.
 Sehubungan dengan hal tersebut diatas, maka kami berharap kesediaan saudara memberikan kesempatan kegiatan magang mahasiswa kami pada instansi yang saudara pimpin.
 Adapun nama mahasiswa yang akan mengikuti kegiatan magang yaitu :


No	NAMA	NIM	Program Studi
1	Hardison Bryanirvana	190903102003	DIII Usaha Perjalanan Wisata
2	Hera Vidia Ilmana	190903102012	DIII Usaha Perjalanan Wisata
3	Bunga Maesda Arofah	190903102046	DIII Usaha Perjalanan Wisata
4	Adjeng Tiyanesya Putri	190903102052	DIII Usaha Perjalanan Wisata

Bersama ini kami lampirkan 1(satu) eksemplar proposal Praktik Kerja Nyata (PKN).
 Atas perhatian dan perkenannya disampaikan terima kasih.



Dekan
 Prof. Zarah Puspitaningtyas, S.Sos.,
 M.Si., QIA, QGIA, QWP.
 NIP. 197902202002122001

Gambar 2. Surat Penerimaan Praktek Kerja Nyata



Nomor : 091/ MA – HRD/ XII/ 2021
Perihal : Konfirmasi Permohonan Magang

Kepada Yth
Ibu Wakil Dekan
Prof. Dr. Zarah Puspitaningtyas, S.Sos.,
Di tempat

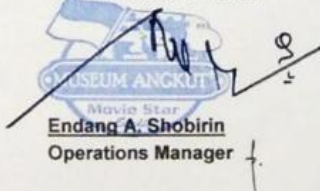
Dengan hormat,
Berdasarkan proposal yang di ajukan dari Universitas Jember nomor 4657/UN25.1.2/SP/2021 perihal permohonan magang atas nama :

NO	NAMA	NIM	PROGRAM STUDI
1	Hardison Bryanirvana	190903102003	DIII Usaha Perjalanan Wisata
2	Hera Vidia Ilmana	190903102012	DIII Usaha Perjalanan Wisata
3	Bunga Maesda Arofah	190903102046	DIII Usaha Perjalanan Wisata
4	Adjeng Tiyanesa Putri	190903102052	DIII Usaha Perjalanan Wisata

bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa/i tersebut dapat kami terima untuk melaksanakan kegiatan magang di Museum Angkut Plus selama 5 (lima) bulan dari bulan Desember s/d Mei 2022.


Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Batu, 01 Desember 2021




Endang A. Shobirin
Operations Manager

Cc : File



www.museumangkut.com | 0341-595007 | 0341-595008 | 0341-595008

Gambar 3. Surat Tugas Praktek Kerja Nyata



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
Jl. Kalimantan 37 Kampus Tegalboto Telp. (0331) 335586, 331342
Fax. (0331) 335586 Jember 68121 Laman : www.fisip.unej.ac.id

SURAT TUGAS
Nomor : 5156/UN25.1.2/SP/2021

Yang bertanda-tangan di bawah ini:

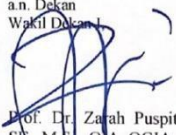
Nama : Prof. Dr. Zarah Puspitaningtyas, S.Sos., SE, M.Si., QIA, QGIA, QWP
NIP : 197902202002122001
Jabatan : Wakil Dekan 1 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember

menugaskan kepada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember berikut ini:

No.	N a m a	NIM	Program Studi
1.	Hardison Bryanirvana	190903102003	DIII Usaha Perjalanan Wisata
2.	Hera Vidia Ilmana	190903102012	DIII Usaha Perjalanan Wisata
3.	Bunga Maesda Arofah	190903102046	DIII Usaha Perjalanan Wisata
4.	Adjeng Tiyanesya Putri	190903102052	DIII Usaha Perjalanan Wisata


untuk melaksanakan kegiatan Praktek Kerja/Magang di Museum Angkut Plus Batu terhitung mulai tanggal 20 Desember 2021 sampai dengan 20 Mei 2022.

Demikian surat tugas ini untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya.

Jember, 2 Desember 2021
a.n. Dekan
Wakil Dekan 1

Prof. Dr. Zarah Puspitaningtyas, S.Sos.,
SE, M.Si., QIA, QGIA, QWP.
NIP 197902202002122001

Tembusan
1. *Operations Manager* Museum Angkut Plus
2. Koordinator DIII Usaha Perjalanan Wisata FISIP UNEJ
3. Mahasiswa yang bersangkutan

Gambar 4. Nilai dan Hasil Praktek Kerja Nyata



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
Jl. Kalimantan Kampus Tegalboto Telp. 0331-335586, 331342 Fax. 0331-335586 Jember 68121
Laman : www.fisip.umcj.ac.id


**NILAI HASIL PRAKTEK KERJA NYATA (PKN) MAHASISWA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS JEMBER**


NO.	INDIKATOR PENILAIAN	NILAI	
		ANGKA	HURUF
1	Penguasaan Materi Tugas	80	AB
2	Kemampuan / Kerjasama	85	A
3	Etika	80	AB
4	Disiplin	75	B
NILAI RATA - RATA		80	AB

Identitas Mahasiswa yang dinilai :

Nama : Hardison Bryanirvana
 NIM : 190903102003
 Jurusan : Ilmu Administrasi
 Program Studi : Diploma III Usaha Perjalanan Wisata

Yang menilai :

Nama : Margaretha Cornelia
 Jabatan : Personalia
 Instansi : Museum Angkut Plus Movie Star Studio
 Tanda Tangan 



PERSONALIA

PEDOMAN PENILAIAN :

NO.	HURUF	ANGKA	KRITERIA
1	A	≥ 80	ISTIMEWA
2	AB	75 ≤ AB < 80	SANGAT BAIK
3	B	70 ≤ B < 75	BAIK
4	BC	65 ≤ BC < 70	CUKUP BAIK
5	C	60 ≤ C < 65	CUKUP
6	CD	55 ≤ CD < 60	KURANG
7	D	50 ≤ D < 55	
8	DE	45 ≤ DE < 50	SANGAT KURANG
9	E	< 45	

Gambar 5. Sertifikat Praktik Kerja Nyata

