



### Fokus Utama

Selamat Datang di Dunia INTERACTIVE DIGITAL MEDIA  
School of Computer Science BINUS INTERNATIONAL  
PPM Regional Business Case Competition:

**Entertainment Section**  
Warrior

### What's Happening

Kenalkan Art & Design melalui Artvolution  
Presdir Nestle Indonesia Berbagi Pengalaman di BBS  
Club Expo  
Mahasiswa BINUS Dikirim ke One Young World 2011 di Swiss  
Toge Production

**Entertainment Section**  
Cerpen : Tentang Kita

### Kritik & Saran

Untuk meningkatkan kualitas Warta JWC kita, silahkan layangkan kritik & saran Anda ke: [redaksi@binus.edu](mailto:redaksi@binus.edu)  
Terima kasih untuk partisipasi Anda

## Hi BINUSIAN, WARTA JWC hadir kembali.

### Edisi November 2011 telah terbit.

Dalam edisi kali ini, tim redaksi WARTA JWC kembali menghadirkan beragam informasi menarik. Salah satunya perhelatan Digital Artvolution yang memperkenalkan karya-karya art & design dalam bentuk digital.

Ada pula sepak terjang club di BINUS INTERNATIONAL mempertontonkan aksi-aksi menariknya dalam club expo. Kami juga menyajikan liputan tentang prestasi mahasiswa BINUS INTERNATIONAL yang menjadi delegasi dalam konferensi One Young World 2011 di Swiss.

Kami juga menampilkan liputan kompetisi PPM Regional Competition 2011. Dalam event itu, BINUS BUSINESS SCHOOL meraih gelar The Best Paper. Adapun liputan Industrial Game Showcase yang menampilkan pembicara dari game developer, Toge Production.

Untuk Fokus Utama, Kami mempersembahkan tulisan mengenai interactive digital media yang mengacu pada perkembangan dunia digital. Di sini pula, Kami menghadirkan wawancara dengan Raymond Kosala Ph.D, Head of Computer Science BINUS INTERNATIONAL serta profil jurusan yang dinaunginya tersebut.

Jadi, BINUSIAN, jangan sampaikan melewati kehadiran WARTA JWC November 2011. Semoga dapat menjadi sumber inspirasi untuk terus berkarya dan menggapai impian.



## Ask Ms.M

**B**aru-baru ini kita kehilangan sebuah sosok innovator di bidang creative technology yang cukup membuat sebuah perubahan di dunia, termasuk habit manusia. Terutama anak-anak muda sekarang yang sedang hip dengan produk-produk I. Produknya sederhana saja, sebuah teknologi terbaru dengan balutan estetika yang manis, selain membuat kita selalu meleak teknologi dan juga membuat kita modis. (tetep ya Ms. M) :

Menurut Ms. M, Steve Job itu luar biasa, dia tidak hanya mengembangkan produk dari sisi teknologinya saja, namun dari sisi estetikanya juga diperhatikan. Jdi produk yang dia ciptakan tidak sekedar memiliki fungsi yang bagus, tetapi bentuk yang indah dan efisien, atau sering kita kenal dengan sebutan form follow function.

Duh berat banget deh Ms.M pembahasannya, hehehe Anyway ya, hari gini ya teman-teman, kalau kita tidak berinovasi, kita sepertinya akan tergusurkan dari peredaran di bumi. Innovate or Die. Wow! Quotes ini bener-bener membuat Ms.M terperajat untuk terus

berusaha mikir, mikir dan mikir. Ntah apa yang dipikirkan, yang penting mikir aja dulu daripada manyun. Ya gak? Hehe Kalau kita kesulitan mencari sebuah ide yang menarik, coba deh brains storming dengan teman-teman kamu. Angkat sebuah topik, lempar ke forum kemudian bahas bareng-bareng. Tapi dengan satu catatan, tidak boleh menertawakan ide temenmu. Kenapa? Karena akan membuat kita down dan akhirnya males mikir karena takut idenya tidak diterima.

Padahal, belum tentu kok. Pak Sosrodjojo, penemu the botol, 40 tahun yang lalu dia jadi bahan celaan teman-temannya karena membuat teh dalam botol. Sekarang, lihat perkembangan teh botol. Luar biasa kan? Jadi, intinya adalah kalau kita punya ide, jangan ragu-ragu untuk dilakukan. Jangan hanya dipikirkan aja. ACTION!ACTION!ACTION! Kalau kata Albert Einstein, Imagination is more important than knowledge. So, are you ready to be The Next Steve Jobs?

### Question :

Dear Ms. M, apakah ada istilah tidak kreatif? Kok saya paling susah mencari ide?" **Daniel**

**Dear Daniel**, tidak ada istilah tidak kreatif. Kreatif itu tumbuh berkembang dalam diri manusia secara alami, jika kamu mengasahnya dengan baik. Tapi kalau kamu tidak mengasahnya dengan baik, kreativitas itu tidak akan muncul. Remember Daniel that everyone is creative in their own way. Contoh kecil, untuk menulis sesuatu dalam 140 karakter di twitter, itu sudah bisa dikatakan kreatif. Sadar tidak sadar, kita harus berusaha memutar otak untuk meringkas kalimat kita menjadi 140 karakter. Nih Ms.M kasih tips untuk melatih kita agar bisa kreatif

1. **BERANI.** Kita harus berani mengutarakan pendapat kita. Se-gila apapun idemu, jangan takut untuk diutarakan.
2. **RISET.** Kita juga harus sering-sering baca buku yang inspiratif, bisa juga googling. Pokoknya mencari informasi sebanyak-banyaknya.
3. **EXPLORE.** Setelah kita melakukan riset, kita coba explore lebih dalam lagi. Gimana caranya? Caranya adalah dengan menggunakan teknik Design Thinking.

Apa tu Design Thinking? Design thinking itu adalah sebuah metode dalam proses berpikir yang hasil outputnya adalah sesuatu yang kreatif. Proses dalam design thinking itu adalah investigation –

define problems-acquiring information – analyzing knowledge – find solutions. Sebenarnya sih design thinking adalah salah satu style cara berpikir kreatif. Pertama kita investigasi dulu, apa yang kita akan bahas. Kemudian, kita cari problem yang timbul atau permasalahan yang ada. Kita bisa lihat dari hasil evaluasi sebelumnya ataupun pendapat orang lain. Ketiga kita kumpulkan semua informasi, kita kelompok-kelompokkan informasi tersebut – kemudian kita kombinasikan informasi tersebut dengan knowledge atau teori yang ada, lalu kita find solution. Find solutionnya ini bisa berupa brain storming antar teman. Nah dalam brain storming ini, kita harus punya kesepakatan untu tidak menertawakan ide yang muncul. Tujuannya agar kita lebih berani mengemukakan ide kita sehingga makin banyak ide gila yang akan keluar. Mudah kan? Silakan di coba

Mudah-mudahan menjawab ya Daniel. Semoga kamu bisa menjadi semakin kreatif yah. Untuk teman-teman lainnya, when problem comes to you, jangan bingung jangan bimbang, segera tanyakan ke Ms. M melalui [redaksiwartajwc@binus.edu](mailto:redaksiwartajwc@binus.edu).

Love, peace and Gaul,

Ms. M

Pelindung:  
**Firdaus Alamsjah, Ph.D**

Dewan Penasehat:  
**George Wijaya,  
Stephen Wahyudi  
Santoso**

Pemimpin Umum:  
**Judi Arto**

Pemimpin Redaksi:  
**Haris Suhendra**

Editor in Chief:  
**Adilah**

Reporter & Fotografer:  
**Yeni Mardiana R  
Rendy Adriksi S**

Desain Grafis:  
**Irene Desianty**

Iklan & Distribusi:  
**Fanny**

## Clover Palace Restaurant



**CLOVER PALACE**  
RESTAURANT

### Outlet:

Central Park Mall, LG Floor,  
#139-140, Jl. Let. Jend. S.  
Parman, Kav. 28, Jakarta Barat

### Promo:

- Discount 25% untuk setiap pembelian makanan dan minuman dengan minimum pembelian Rp. 100.000
- Promo tidak dapat digabungkan dengan promo lainnya
- Promo berlaku setiap hari hingga 10 Agustus 2012

## Unique House



Unique House

### Outlet:

Metro Pondok Indah, Plaza 1  
UA40, Pondok Indah, Jakarta  
Selatan

### Promo:

- Discount 10% untuk pembelian pakaian, aksesoris, dan gifts yang berlaku setiap Senin sampai Sabtu
- Promo tidak berlaku pada hari libur nasional
- Promo tidak dapat digabungkan dengan promosi lainnya
- Berlaku sampai dengan 5 April 2012

## CooGee

**CooGee**<sup>TM</sup>  
for growing feet

### Outlet:

- Plaza Indonesia, lantai 3 Blok E 10
- Gandaria City, lantai 2 No 222

### Promo:

- Discount 10% untuk setiap pembelian produk (all items)
- Discount hanya berlaku untuk pemegang BINUSIAN Card Flazz bagi staffs dan students BINUS INTERNATIONAL SCHOOL Serpong dan BINUS INTERNATIONAL SCHOOL Simprug
- Promosi tidak dapat digabung dengan promosi lainnya
- Berlaku setiap hari hingga 6 Januari 2012

## Esther House of Beauty



**esther**<sup>®</sup>  
HOUSE OF BEAUTY

### Outlet:

Ruko Tol Boulevard, Blok A /  
06, Bumi Serpong Damai,  
Tangerang

### Promo:

- Discount 10% untuk semua jenis perawatan di outlet
- Harga special Rp. 270.000 menjadi Rp. 250.000, jika datang bertiga hanya Rp. 700.000 untuk Program Student "Young and Beauty Treatment" paket: Facial, Body Treatment, Hand/Foot Treatment, dan Herbal Hair Treatment
- Promosi diatas tidak dapat digabungkan dengan promosi lainnya
- Berlaku setiap hari hingga 22 Agustus 2012

## Pancious



### Outlet:

- Pacific Place
- Plaza Indonesia
- PIM 2
- Senayan City
- Mall Taman Anggrek
- Emporium Pluit
- Mall Kelapa Gading

### Promo:

- Discount 10% untuk pembelian makanan dan minuman
- Berlaku setiap Senin-Jumat
- Tidak berlaku pada hari Sabtu, Minggu dan hari libur nasional
- Promo berlaku sampai dengan 31 Desember 2011

## Coquelicot LeBistro



### Outlet:

Jl. Puri Mutiara No. 3B, Cipete,  
Jakarta Selatan 12410

### Promo:

- Gratis Air mineral/Ice Tea/Ice Lemon Tea untuk pembelian minimal Rp. 50.000
- Gratis Dessert (crème brulee/Chocolate mousse) untuk pembelian minimal Rp. 100.000
- Promo berlaku setiap hari hingga 22 Februari 2012

## Nathalie



### Outlet:

- Plaza Semanggi, Lantai 2B No. 17, Jakarta
- Puri Daan Mogot, Mall Matahari, Lantai Dasar, No. 29B, Jakarta

### Promo:

- Discount 10% dari harga normal untuk setiap pembelian pakaian dalam dan baju tidur
- Tambahan discount 10 % untuk setiap pakaian dalam dan baju tidur yang sebelumnya telah memperoleh potongan 50%
- Promo berlaku untuk minimal pembelian Rp. 150.000 dan tidak dapat digabungkan dengan promosi lainnya
- Promo berlaku setiap hari hingga 11 Januari 2012

## Fuschia House



### Outlet:

Jl. Cikatomas No. 17 A, Jakarta Selatan

### Promo:

- Discount 20% untuk penjahitan baju jenis kebaya, gaun pesta, kaftan, dress, dan pakaian kasual
- Discount 10 % untuk pembelian langsung di outlet
- Promo berlaku hingga 6 Januari 2012



# selamat datang di dunia interactive digital media

Zaman terus berkembang mengikuti arus modernisasi dan digitalisasi. Seiring dengan hal tersebut, teknologi menjadi salah satu elemen yang penting bagi manusia untuk terus mengakses informasi. Tengok saja, hampir seluruh informasi didapat melalui sistem digital. Baik itu media televisi, radio, maupun media internet yang kerap disebut sebagai new media.

Media digital tentunya tak bisa dilepaskan dari peran komputer. Kini, masyarakat mulai berpaling mencari solusi informasi dari media konvensional menuju kepada media digital. Alasannya, kecepatan dan ragam arus informasi yang dimungkinkan untuk diperoleh. Tak hanya itu, masyarakat juga ingin memenuhi kebutuhannya terhadap interaksi, baik program maupun orang lainnya. Nah, hal ini hanya bisa diakses dengan komputer.

Fenomena inilah yang tengah melanda masyarakat. Print media, yang mewakili media konvensional, kini mulai tergerus arus digitalisasi. Sebaliknya, kini masyarakat mulai beralih ke internet, yang mewakili new media. Jika dulu masyarakat kerap menjadikan surat kabar sebagai santapan sehari-hari, kini mereka hanya tinggal mengakses internet. Dan arus informasi pun mengalir deras.

### INTERACTIVE MEDIA DIGITAL

Jika arus informasi mudah didapat oleh masyarakat, tak menutup kemungkinan mereka bisa berinteraksi dengan informasi tersebut. Melalui internet dan sarana digital lainnya, masyarakat bisa melakukan koneksi dengan masyarakat lainnya. Dengan begitu terciptalah, arus interaksi yang tak pernah putus. Ini diperoleh dengan bantuan sistem digital dan internet.

Hal inipun menjadi motivasi pelaku di dunia pendidikan untuk memberikan pembelajaran tentang digitalisasi informasi terhadap

peserta didik. Karena itu, lahirlah interactive digital media, sebuah wadah yang tergolong baru di dunia pendidikan. Dalam pembelajaran ini, peserta didik diberikan pemahaman yang sangat mendetail mengenai industri media digital interaktif.

Interactive digital media menitikberatkan pada spesialisasi skill dalam pengembangan kreativitas visual. Peminatan yang salah satunya terdapat dalam School of Art and Design BINUS INTERNATIONAL ini merupakan integrasi dari bidang teknologi informasi (IT) dan desain berbasis teknologi digital. Tentunya, pembelajaran ini akan selalu mengikuti kebutuhan industri terkini.

"Bisa dikatakan, interactive digital media merupakan perpaduan antara mahasiswa dengan dasar desain kuat, tapi mengerti tentang teknologi interaktif. Peminatnya sudah memiliki jiwa seni, tapi mampu mendesain dan menghasilkan karya interaktif dengan digital media," ujar Raymond Kosala, Ph.D, Head of Computer Science di Kampus Joseph Wibowo Center, Jakarta Pusat, Selasa (18/10).

Pembelajaran ini tentunya dilakukan bukanlah tanpa alasan. Tujuannya, yakni agar para peserta didik tidak tertinggal informasi yang terus menerus berkembang. Dan, jurusan ini pula mengarahkan peserta didik untuk menggeluti dunia media digital interaktif. Maklum, kebutuhan manusia terhadap akses mudah untuk meraih informasi tak akan pernah habis.

## LATAR BELAKANG

Menurut Raymond, peminatan interactive digital media dibuka mengacu pada banyaknya ilmu yang bersinergi belakangan ini. "Tak banyak orang dari computer science yang bisa mendesain. Sebaliknya, tak banyak pula orang desain yang bisa menggeluti dunia teknologi. Idealnya memang kerja sama. Nah, dalam interactive digital media, kita mencoba untuk mendidik keduanya," ungkap Raymond.

Apa kelebihan dari peminatan interactive digital media? Menurut Raymond, peminatan ini terutama di BINUS INTERNATIONAL, melibatkan praktisi di bidang yang relevan menunjang pengembangan program dari interactive digital media itu sendiri. Tentunya, kata Raymond, hal ini disesuaikan dengan pertumbuhan industri teknologi yang sangat pesat pada saat ini.

## INTERACTIVE DIGITAL MEDIA DI MATA INDUSTRI

Banyak industri, terutama yang bergerak di bidang teknologi dan digitalisasi, membutuhkan sumber daya manusia dengan kreativitas sempurna, yakni mahir mendesain sekaligus pakar di bidang computer science. Lulusan interactive digital media memiliki kualifikasi yang memenuhi kriteria tersebut.

"Dengan desain yang bagus serta eye-catching, teknologi menjadi lebih berwarna dan lebih menghibur. Sebaliknya, teknologi maksimal bisa menyokong desain program maupun produk yang ditawarkan developer. Jika dilempar ke masyarakat, mereka diprediksi bakal antusias menerimanya. Apalagi, animo masyarakat terhadap perkembangan teknologi cukup pesat," ujar Raymond.

Di era digitalisasi ini, sangat banyak lahan di industri yang memberikan ruang kreatif bagi para pelaku Interactive Digital Media. "industri ini berkecimpung di bidang animasi, film special effect, GUI interface designer untuk mobile phone ataupun iPad dan sejenisnya, game atau desainer visual serta desainer website. Bahkan, ke depannya media sosial bakal diganti menjadi virtual world," ungkap Raymond.

Secara garis besar, Raymond memprediksi dunia interactive digital media akan terus berkembang pesat. Baik itu mengikuti perkembangan zaman maupun permintaan pasar. "Potensi tentunya sangat besar. Teknologi kreatif ini akan terus membesar dan diminati masyarakat. Lebih banyak pula perusahaan yang menggunakan teknologi," terang Raymond, menutup wawancara. (RA)



a. Raymond Kosala  
b. Acara Indonesia Bermain membedah media digital  
c. mobile games dalam media transportasi  
d. Acara Digital Artvolution

## National Art and Culture Competition

### High school Category

National Choir Competition with PSM IPB Agriarswara  
National Dance Creation Competition  
National T-Shirt Design Competition

### University Category

National Essay Writing Competition  
National Poster Design Competition

## Malam Mahakarya Budaya

Persembahan budaya Bogor yang dikemas dalam balutan kemegahan budaya nusantara. Menampilkan berbagai kesenian bertajuk budaya yang meliputi penampilan kesenian khas Bogor, parade budaya, dan penampilan bintang tamu.



## Bogor UMKM EXPO

Bazaar handycraft dan produk-produk kreatif UMKM di Kota Bogor akan memeriahkan acara ini. Expo ini dapat mengenalkan pada para pelajar, mahasiswa dan masyarakat potensi produk UMKM Kota Bogor yang mampu bersaing di persaingan global.



19 - 20 November 2011  
Graha Widya Wisuda  
Institut Pertanian Bogor,  
Dramaga

Informasi Lebih Lanjut:

Soni 0857 21933636

<http://bogorartfestival.co.cc>

@BogorArtFest





a. Indonesia Bermain menggandeng school of computer science  
 b. Acara Master Cloaking competition  
 c. Raymond Kosala  
 d. Acara Digital Artvolution

# School of Computer Science BINUS INTERNATIONAL

Sering perkembangan zaman, komputer bukan cuma melengkapi kehidupan manusia. Namun, komputer kini menjadi elemen penting bagi masyarakat. Untuk memenuhinya, dibutuhkan bibit-bibit berbakat yang bisa mahir dalam mengolah sistem di dalam komputer. Karena itu, dikembangkanlah ilmu komputer atau *computer science* dalam dunia pendidikan.

**School of Computer Science** merupakan salah satu jurusan di **BINUS INTERNATIONAL** yang menuai respon cukup tinggi dari calon mahasiswa. Peminatnya terbilang banyak. Betapa tidak, sejak kali pertama didirikan, **BINUS** telah mendapat acungan jempol dari beragam pihak atas perannya mendidik mahasiswa dalam bidang sistem informasi dan ilmu komputer.

Lalu, apa yang membedakan **School of Computer Science BINUS INTERNATIONAL** dengan sekolah tinggi lainnya? Menurut Head of Computer Science, Raymond Kosala Ph.D, pihaknya terus mencoba mensinergikan *computer science* dengan sejumlah disiplin ilmu lainnya. Sebut saja dengan ilmu bisnis, fisika, matematika, serta linguistik.

"Kendati demikian, belum lama ini kita mencoba untuk mengawinkan *computer science* dengan *art and design*. Sebab, kita tahu art and design menjadi salah satu kekuatan di **BINUS INTERNATIONAL**. Dari hasil sinergi itu, lahirlah peminatan *interactive digital media* yang berada di bawah atap **School of Art and Design**," ungkap Raymond saat ditemui di Kampus Joseph Wibowo Center, Jakarta Pusat, Selasa (18/10).

Sinergi ini, jelas Raymond, sangat diperlukan. Dengan begitu, menurut Raymond, mahasiswa lebih merasakan sisi yang mengasyikan dari *computer science* dan tidak melulu berinteraksi dengan ilmu komputer yang sarat dengan angka-angka serta kode-kode numerik yang terprogram.

Beragam penjurusan atau peminatan ditawarkan oleh **School of Computer Science**. "Untuk *single degree*, kita ada General Computer Science. Di sini, kita mengajarkan pengetahuan yang lebih luas dari ilmu komputer. Mahasiswanya lebih bebas mengambil setiap mata kuliah dan memilih peminatannya," terang Raymond.

"Sedangkan untuk dua peminatan lainnya, kita lebih spesifik. Games Technology, misalnya, menitikberatkan pada pembuatan game hingga dalam bentuk tiga dimensi. Sedangkan di Computer Security, kita mendidik mahasiswa dalam belajar meretas dan membuat pertahanan sistem yang sulit ditembus," kata Raymond.

Hingga kini, School of Computer Science **BINUS INTERNATIONAL** telah mengelat banyak *event*. Sebut saja, Game Developer Gathering. Dalam acara itu, para *game developer* yang tergabung dalam Indonesia Game Developer Association, berkumpul dan menggelar *showcase*. Di acara tersebut, diadakan pula workshop dan seminar yang tentunya berkaitan dengan game.

Untuk menyokong kemampuan mahasiswanya, **School of Computer Science BINUS INTERNATIONAL** juga menjalin kerja sama dengan sejumlah perusahaan, baik nasional maupun internasional. Bentuk kerja samanya bermacam-macam, antara lain *internship* serta mempromosikan kemampuan mahasiswa ke perusahaan itu.

"Belakangan ini, banyak perusahaan yang memupuk mahasiswa kita untuk menjadi *digital entrepreneur*. Tujuannya adalah menginvestasikan dana untuk ide-ide yang dirintis mahasiswa **School of Computer Science** itu sendiri. Contohnya, ada satu perusahaan yang tertarik terhadap mahasiswa kita untuk menjadi *digital entrepreneur* di bidang *mobile application*," ujar Raymond Kosala.

Kedepannya, Raymond Kosala berharap mahasiswa **School of Computer Science** tidak hanya pintar di dalam kelas atau akademisi, tapi juga mampu menunjukkan keunggulan dan kemahirannya dalam bidang nonakademis. Diharapkan, mereka bisa berkompetisi di tingkat nasional maupun internasional. (RA)

# BUSINESS CASE

## COMPETITION

"Fostering Sustainable  
Sust



Fokus Utama:

## PPM REGIONAL BUSINESS CASE COMPETITION: BBS Meraih Gelar Paper Terbaik

Lagi, BINUS BUSINESS SCHOOL (BBS) mengukir prestasi. BBS menyabet predikat paper terbaik dalam ajang PPM Regional Business Case Competition se-Asia Tenggara, Kamis (29/9). Bertempat di Gedung PPM Manajemen, Menteng, Jakarta Pusat, itu, tim BBS yang mendapat kehormatan itu terdiri dari Haris Suhendra, Pramita Wardhani, dan William Andrew. Mereka adalah mahasiswa S2 jurusan Business Management.

"Kita diminta untuk mencari dan menganalisa permasalahan yang ada di perusahaan bernama Tiga Pilar Corporation, salah satu produsen makanan terkemuka di Indonesia. Dari analisa ini, maka lahirlah strategi *Pancanaka*," tutur Pramita.

Apa itu *Pancanaka*? Menurut Pramita, *Pancanaka* merupakan lima strategi yang dinilai mampu memecahkan masalah di perusahaan tersebut. Strategi tersebut dirumuskan berdasarkan analisis menggunakan sejumlah teori akademis.

"Lima strategi itu adalah, *synergies, stabilize the profit, win the market, centralized distribution using Regional Distribution Center, dan increase the profit*," untk Pramita.

Jika kelimanya dijabarkan, kata Pramita, *synergies* adalah mensinergikan antar unit bisnis perusahaan. Lalu, *stabilize the profit* menstabilkan profit perusahaan dengan cara menurunkan cost of good sold dan menciptakan produk yang inovatif.

Ada pula *win the market*. Dalam strategi ini, ujar Pramita, perusahaan disarankan untuk melakukan *rebranding* salah satu produk dan mengubah segmentasi pasar dengan teori *blue ocean strategy*, yakni menciptakan ruang pasar tanpa pesaing sehingga kompetisi menjadi tidak relevan.

Sementara dalam *centralized distribution using RDC*, tambah Pramita, perusahaan disarankan menyentralisasikan distribusi untuk menjangkau seluruh Indonesia.

Terakhir adalah *increase the profit*, yakni meningkatkan profit melalui produk inovatif dan pemaksimalan aset perusahaan.

"Dengan strategi itu, tim kami berharap perusahaan tersebut bisa meningkatkan performanya. Nah, hasil itulah yang kita presentasikan di depan para dewan juri," tandas Pramita.

Memang, predikat itu diraih bukan tanpa alasan. Menurut dewan juri, paper dari tim tersebut memenuhi sejumlah kriteria yang ditetapkan oleh panitia kompetisi dengan total skor 93,4. Meski demikian, tim dari BBS hanya mendapat peringkat kelima dalam kompetisi itu.

Ada 4 kriteria yang berhasil dilalui tim BBS. Yakni, kualitas analisis; orisinalitas ide; relevansi teori dan konsep pendukung untuk menganalisis kasus; dan Kualitas penjelasan serta presentasi dalam pelaporan analisis dan debat.

### KAMPIUN PPM REGIONAL BUSINESS CASE COMPETITION

Predikat juara kompetisi diraih tim tuan rumah, PPM School of Management. Atas kemenangan ini, tim yang terdiri dari Maria Angela, Januar Robin, dan Thomas Wibowo tersebut berhak atas hadiah US\$ 1.600 yang diberikan secara simbolis oleh dewan juri.

Dewan juri menilai tim dari PPM School of Management baik saat membawakan presentasi. Hal ini dilihat dari segi analisa kasus, orisinalitas gagasan dan keterkaitan antara analisa dan kasus. Turut diperhitungkan pula, kerja sama tim, kemampuan tim untuk menjawab dan menjelaskan analisisnya.

Sementara itu, predikat juara kedua diraih tim dari University of the Philippines yang berhak atas uang US\$ 1.100. Sedangkan juara ketiga disabet tim dari Institut Teknologi Bandung yang mendapat uang US\$ 700.(RA)

## Entertainment Section:

# WARRIOR

## KETIKA KEGAHARAN TERSENTUH KELEMBUTAN

Warrior menceritakan tentang konflik yang terjadi antara seorang ayah dan dua anaknya. Paddy Conlon (Nick Nolte) adalah pemabuk dengan masa lalu kelam. Ia pernah meninggalkan istri dan kedua anaknya ketika masih muda. Karena itu, kedua anaknya, Brendan (Joel Edgerton) dan Tommy Conlon (Tom Hardy), membenci sang ayah.

Tommy, semenjak kecil adalah pegulat dengan masa depan cerah. Namun karena kelakuan sang ayah, pria

bertubuh kekar ini harus merawat ibunya hingga meninggal karena sakit. Paddy, Tommy dan Brendan pada akhirnya memilih membangun kehidupan masing-masing.

Tommy yang telah menjadi seorang marinir kembali ke kampung halamannya. Ia meminta sang ayah melatih dirinya untuk turnamen MMA dengan hadiah terbesar sepanjang sejarah. Sedangkan Brendan, seorang veteran MMA yang saat ini bekerja

sebagai guru sekolah, juga terpaksa kembali ke panggung MMA guna menghidupi keluarganya.

Brendan yang menjadi pihak yang tak diunggulkan ternyata mampu mengalahkan pesaing-pesaingnya hingga akhirnya ia berhadapan dengan sang adik. Turnamen tersebut membawa dua bersaudara itu kembali ke luka lama yang telah dipendam sebelumnya.(YD)

Sutradara : Gavin O'Connor  
Penulis : Gavin O'Connor  
Genre : Drama/Action  
Pemain : - Tom Hardy  
- Nick Nolte  
- Joel Edgerton  
- Jennifer Morrison

## Kenalkan Art & Design melalui Artvolution

Event terbesar yang digelar mahasiswa BINUS INTERNATIONAL, Artvolution, kembali dilaksanakan. Memasuki tahun kedua, Artvolution tahun ini terdiri dari exhibition, music performance, seminar, dan digital painting competition, 30 September hingga 1 Oktober 2011.

"Yang baru dari penyelenggaraan tahun ini adalah adanya digital painting competition bertema cerita rakyat," kata Vendy Satria Wongso, Project Leader Artvolution kepada Redaksi, Sabtu (1/10).

Ada banyak acara menarik yang dipersembahkan antara lain seminar mengenai Surviving in the Film Strategy (Adobe), Digital Illustration (Caravan Studio), Future Music Production (Levy from Chandracom), The Creative Process of Advertising (Leo Burnett), Music Film Scoring (Yudhi Arfani).

Sementara workshop berupa Photography (Dan Santoso from Prima Imaging), Tye Dye (Fashion Design Student).

"Melalui acara ini Kami berharap masyarakat lebih mengenal Jurusan Art & Design. Jurusan ini sedang berkembang di Indonesia dan jangan dipandang sebelah mata," urai Vendy. (YD)



Foto-foto acara Digital Artvolution

## PRESDIR NESTLE INDONESIA BERBAGI PENGALAMAN *di* BBS

Sedikitnya 100 orang memadati ruang 310, BINUS BUSINESS SCHOOL, Kampus Joseph Wibowo Center, Jalan Hang Lekir I, Senayan, Jakarta Pusat, Selasa (13/9). Mereka mendengarkan kuliah umum dari President Director PT Nestle Indonesia Tbk, Arshad Chaudhry, dalam acara CEO SPEAKS On Growth.

**K**epada khalayak, Arshad menuturkan pengalaman hidupnya hingga kini menjadi orang nomor satu di Nestle Indonesia. Dia pun berbagi kiat-kiat untuk menjadi seorang presiden direktur, tentunya hal ini mengacu kepada gaya kepemimpinannya di PT Nestle Indonesia. Menurut Arshad, salah satu kuncinya adalah saling menghormati dan melaksanakan apa yang diucapkan (*walk the talk*).

*"You have to walk the talk and respect others. You have to respect people, respect different cultures, respect behaviour of the people. And then, the people will respect you,"* ujar Arshad.

Terkait budaya di perusahaannya, Nestle Indonesia antara lain menitikberatkan pada komunikasi antarkaryawan dan tujuan dari komunikasi itu sendiri. Menurut pria yang awalnya bergabung di Nestle Pakistan itu, perusahaan selalu mensosialisasikan setiap perubahan kepada karyawan.

*"Communicate the change, create purpose to that change,*

*and then you can bring a lot of change,"* pungkas pria yang pernah menduduki beragam posisi di Nestle, dari Manajer Logistik, Regional Sales Manager, Manajer Sumber Daya Manusia hingga National Sales Manager.

Terbukti memang, di tangan Arshad, PT Nestle Indonesia terus berkembang dan berinovasi. Banyak kegiatan yang dilakukan Nestle terkait kesejahteraan petani kakao. Selain itu juga, Nestle Indonesia memberikan pelatihan kepada petani itu untuk meningkatkan produktivitas dan kualitas kakao.

Arshad melakukan kontribusi dunia olah raga Indonesia. mengadakan Milo School 2010, sebagai sarana mencari muda bulutangkis. Turnamen ini menjadi salah satu komitmen Nestle terhadap olah raga. (RA)

juga untuk Dia Petition bibit



a. Foto bersama  
b. Peserta CEO Speak  
c. Arshad Chaudhry

## Kuis:

Sebutkan tokoh utama dari film Warrior yang diproduksi oleh Jive Entertainment!

Kirimkan jawaban anda paling telat tgl **28 November 2011**, pengumuman pemenang akan diumumkan di Warta JWC edisi berikutnya.

Kirimkan jawaban ke email: [redaksi@binus.edu](mailto:redaksi@binus.edu)

**Dapatkan hadiah menarik !!**

helm gunung, sarung tangan pesepeda, voucher-voucher menarik lainnya serta hadiah bernilai ratusan ribu rupiah...

# Club Expo: Ajang Unjuk Gigi UKM BI

Club Expo: Ajang Unjuk Gigi UKM BI Gegap gempita terdengar di seantero Gedung Joseph Wibowo Center, Jalan Hang Lekir I, Senayan, Jakarta Pusat, Jumat (23/9). Dentuman musik yang dimainkan anggota BINUS INTERNATIONAL Musician Club (BINUS) cukup menyedot antusiasme mahasiswa.

Pertunjukkan ini merupakan bagian dari acara Club Expo yang digelar oleh Student Committee. Dalam event yang dihelat dari 22 hingga 23 September 2011 ini, saban Unit Kegiatan Mahasiswa membuat pameran semenarik mungkin agar mahasiswa baru Binusian 2015 tertarik untuk bergabung.

Penonton Club Expo juga disuguhkan atraksi bela diri asal Brasil, Capoeira. Unjuk kebolehan ini digawangi BI Capoeira Club. Dengan lincah, mereka melakukan gerakan yang merupakan gabungan dari tarian, akrobat dan bela diri. Penonton tampak terkesima melihat aksi ini.

Dalam sekejap, lobby gedung JWC pun disulap menjadi arena pameran dan pertunjukkan. Para mahasiswa baru pun tampak memadati lobby seraya mengunjungi booth setiap UKM. Seluruh UKM di BINUS INTERNATIONAL turut andil dalam expo ini. Sebut saja, BEST (BI English Society), BIPEDS (BI Pool of English Debaters), BIJAC (BI Japanese Club) dan STUCOMM.(RA)



a. Pendaftaran student exchange  
b. Penampilan UKM Band  
c,d,e,f. Sejumlah UKM membuka pendaftaran

## TOGE PRODUCTION: Limitasi Berbuah Motivasi

BINUS INTERNATIONAL menggelar acara Industrial Showcase ICT Series: Passion in IT Through Games Technology di Club One, fX Lifestyle X'nter, Sudirman, Jakarta Pusat, Rabu (28/9). Dalam acara ini, BINUS mengundang Chief Executive Officer Toge Production, Kris Antoni.

**A** cara yang juga dihadiri Head of School-Computer Science BINUS INTERNATIONAL, Raymond Kosala, Ph.D, ini mengupas perkembangan industri *game developer* di Indonesia. Selain itu, Kris membagi kisah perjalanan Toge Production dari proyek kuliah hingga menjadi perusahaan *game developer*.

"Toge Production berawal dari proyek kuliah. Kita menjadi perusahaan sejak 2009. Selama itu, kita membuat *game* di *web browser* atau *social media* dengan berbasis program *flash*. Beragam *achievement* pun kita raih, termasuk menjadi wakil Indonesia di event internasional," ujar alumnus BINUS INTERNATIONAL ini.

Kegagalan dan keterbatasan kerap dilalui Toge Production dalam memajukan bisnis *game developer*. Tapi, bukan berarti hal itu membuat Kris dan kawan-kawan menyerah. Menurut Kris Antoni, keterbatasan atau limitasi justru memacu dirinya untuk terus menghasilkan sesuatu yang baru dan maksimal.

Lalu, bagaimana caranya menghindari kegagalan? Kris pun membagi kiat-kiatnya. "Untuk menghindari kegagalan dan mengatasi limitasi, salah satunya adalah buatlah *game* sesederhana mungkin, namun menyenangkan. Inovasi memang penting, tapi bisa gagal bila

menyimpang dari tujuannya," pungkas Kris. Selain itu, kata Kris, keterbatasan juga bisa diatasi bila ada kolaborasi yang saling mengisi antardua pihak dalam membuat *game*. "Tentunya dalam hal ini, kita harus mengundang orang yang kompeten," tandas Kris.

Sebagai salah satu bentuk industri kreatif, bisnis *game developer* membutuhkan sumber daya manusia yang terus berinovasi dan berkreasi. "Oleh karena itulah, kita harus mempertajam skill, misalnya dengan belajar alat-alat baru. Bisa juga, kita belajar dari tutorial di internet," ucap Kris.(RA)



a. Raymond Kosala  
b. Kris Antoni  
c. peserta seminar

## Mahasiswa BINUS Dikirim ke One Young World 2011 di Swiss

Lagi, BINUS berkesempatan menorehkan tinta emas di ajang internasional melalui salah satu mahasiswanya. Dia adalah Astrio Feligent, mahasiswa BINUS INTERNATIONAL. Astrio dikirim untuk mewakili Indonesia di ajang One Young World 2011, konferensi generasi muda sedunia. Konferensi tersebut akan digelar di Zurich, Swiss, 1-4 September 2011.

Anggota BINUS INTERNATIONAL Pool of English Debaters (BIPEDS) itu mengekspresikan rasa senangnya lewat akun jejaring sosial Twitter, belum lama ini. "Tidak sabar untuk menyuarakan Indonesia di One Young World! Mari kita buktikan bahwa anak muda mampu menggerakkan dunia," tulis Astrio di akun Twitter-nya, @astriofeligent. Pun dukungan membanjiri akun Twitter-nya.

Astrio dikirim bersama dua delegasi lainnya yang juga merupakan pemenang debat Bahasa Inggris tingkat nasional, yakni Vincentius Dito Holanda (Institut Teknologi Bandung) dan Sheila Koesin (Universitas Teknokrat Lampung). Turut dikirim pula empat Ketua Badan Eksekutif Mahasiswa serta penyanyi muda berbakat, Sherina selaku Duta One Young World 2011.

### ONE YOUNG WORLD 2011

Seperti dilansir dari situs Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, ajang One Young World 2011 nantinya akan dipimpin oleh belasan *concellor* yang juga merupakan tokoh global. Antara lain, Desmond Tutu, Bob Geldorf, Muhammad Yunus, Senator, Chief Executive Officer (CEO) perusahaan global dan lainnya.

Para delegasi akan berdiskusi soal enam masalah utama di dunia. Sebut saja, mengembangkan *political leadership* untuk masa depan positif, *global business* dan perannya membentuk masyarakat ekonomi baru, dialog *interfaith*, lingkungan hidup dan pelestariannya, perubahan identitas media dan kekuatannya, serta polarisasi dan dampak dari upaya kesehatan secara global.

Dirjen Pendidikan Tinggi, Djoko Santoso, mengatakan pihaknya akan mengevaluasi. "Jika kegiatan ini bermakna bagi tumbuh kembang kehidupan mahasiswa di dalam kampus, maka pertemuan ini bisa dijadikan program nasional. Secara bergilir mahasiswa Indonesia dapat tampil di ajang bergengsi ini setiap tahun di One Young World," kata Djoko.(RA/Dikti)

# Tentang Kita

Oleh: Trie Tea

(Salah satu dari empat cerpen terpilih dalam Pelatihan "Beken dengan Cerpen" FiXiMix, angkatan III)

Kamar ini masih sama seperti saat terakhir aku berada di sini sekitar satu setengah tahun lalu. Pengharum ruangnya pun tidak berubah, jasmine tea yang segar dan menenangkan persis seperti pemiliknya. Dia bahkan tidak mengganti lukisan wajah kami berdua yang masih menempel di dinding itu. Aku menarik napas dalam-dalam, berusaha mengisi kekosongan yang tiba-tiba menyergap. Kupaksakan kakiku beranjak hingga memungungi lukisan itu, pandanganku kini dipenuhi berbagai macam novel tebal yang berderet sepanjang rak buku. Dia

sangat menyukai novel-novel bergenre feminisme, mulai dari Taj Mahal, Nefertiti, Madam Mao, hingga Geisha. Suatu kali aku pernah mempertanyakan mengenai hal itu dan langsung dijawabnya dengan enteng, "Karena gue perempuan." Sempel, sekaligus rumit. Begitulah dia, semakin lama mengenalnya aku justru semakin tidak mengerti jalan pikirannya.

Sebuah laptop dengan casing bergambar piggy pink yang bertengger di atas meja kopi, tepat di sisi kanan rak buku cukup menarik perhatianku. Aku menggeleng setengah geli lalu

berjongkok untuk menghidupkannya. Andira, seorang auditor muda pada perusahaan big four ternama di negeri ini, mengganti casing laptopnya dengan gambar kartun yang sangat kekanakan. Sebuah perubahan yang sangat mengkhawatirkan, kukira. Sudah separah itukah kadar frustrasinya? Akh! Seandainya saat ini dia berada di dekatku, mungkin aku sudah mengolok-oloknya hingga dia menyedal seumur hidup.

Sebaris kalimat pembuka muncul di layar LCD 14" saat laptop yang kuhidupkan mulai loading ke menu utama. Aku mengernyit saat menatapnya. Puisikah? Tapi sejak kapan Andira suka menulis puisi? Mungkin sejak aku tidak pernah lagi datang ke sini...

Lebih dari secangkir kopi,

aku ingin terus bersamamu menunggu pagi ...  
Cause I do hope u, although just my illusion...  
Lebih dari secangkir kopi, aku ingin rasa ini ikut tandas seperti ampas...  
Cause I do fight my self, although never stop loving u...  
Karena ini semua bukan tentang aku dan kamu, tapi tentang kita...

Dadaku terasa begitu sakit, ada rasa bersalah yang membunch seperti larva. Kutekan tombol enter untuk menghilangkan tulisan itu dari pandanganku. Seraut wajah dengan latar belakang pemandangan kawah putih Ciwiday muncul menggantikannya. Andira memang narsis. Aku kembali senyum-senyum sendiri, mengingat dia selalu menerbitkan gelitik perasaan yang berbeda-beda. Kutarik bantal kursi di dekatku untuk kugunakan sebagai alas duduk, sepertinya aku akan menghabiskan waktu cukup lama di hadapan benda kesayangannya ini. Banyak hal yang sudah kulewatkan dari kisah hidupnya yang mungkin bisa kutemukan di sini.

\*\*\*

Aku masih ingat dengan jelas awal pertemuanku dengannya, kira-kira tujuh tahun lalu. Dia bersama rombongannya berada satu gerbong denganku, kebetulan kereta ekonomi yang kami tumpangi penuh sesak, jadi kami terpaksa duduk di lorong gerbong hanya dengan beralaskan koran bekas yang sudah lecek. Sejak awal melihatnya aku langsung tertarik pada mimik wajahnya yang selalu tampak seolah sedang tersenyum, menyenangkan sekali untuk dilihat berlama-lama. Sayangnya, aku tidak



memiliki keberanian yang cukup untuk menyapanya sepanjang perjalanan kami yang lebih dari lima belas jam. Dia yang justru pertama kali menegurku saat kereta mulai menepi di peron stasiun, senyumnya begitu bersahabat.

"Mau hiking juga?"

Aku mengangguk sambil melirik tas ranselku yang penuh. "Mahameru!" "Gue ama anak-anak mau ke Bromo!" jelasnya tanpa ditanya. "Lo sendiri ya?" Aku kembali mengangguk, dia cuma tersenyum lalu kembali ke rombongannya. Begitu singkat, dia bahkan tidak memberiku kesempatan sama sekali untuk sekadar menanyakan namanya.

\*\*\*

"Ibe...?" Sebuah tangan menyentuh bahu dari belakang. Aku menoleh sambil menghapus pipiku yang basah. Tante Ayumi sudah berjongkok di belakangku dengan tatapan sendu. Wajahnya terlihat jauh lebih tua dari terakhir kali aku melihatnya, bahkan rambut panjangnya yang dulu hitam kini sudah berubah warna menjadi kelabu.

"Andira menitipkan sesuatu buat kamu..." gumamnya sambil beranjak ke arah lemari kayu besar di sisi ranjang. Aku mengawasi gerak-geriknya dengan hati perih. Wanita setengah baya itu tampak begitu rapuh, gerakannya tidak lagi seenerjik beberapa waktu yang lalu. "Ini..." desisnya tertahan sambil memeluk kotak besar yang baru saja dikeluarkannya. "Kado yang dulu belum sempat kamu ambil," lanjutnya sambil meletakkan kotak itu di hadapanku.

"Simpanlah."

Aku menelan ludah tanpa mampu mengeluarkan sepatah kata pun. Jantungku seperti disayat-sayat belati beracun, lebih dari sekadar rasa sakit. Ternyata kepergiannya bukan membuat keadaannya menjadi lebih baik, tapi justru sebaliknya.

"Tante tinggal dulu ya..."

Aku hanya mampu tercenung mendengar suara Tante Ayumi yang setengah terisak. Dia bergegas keluar kamar tanpa menoleh lagi.

Aku kembali menekuri lamunanku. Satu-persatu kenangan itu kubiarkan menyentuh ingatanku lagi, sementara kotak besar dari Andira belum berani kusentuh sama sekali.

\*\*\*

Dunia ini ternyata begitu sempit, dua bulan kemudian aku melihat dia untuk kedua kalinya di kantin kampus. Ternyata dia adik kelasku di Fakultas Ekonomi, Seto bilang namanya Andira. Waktu itu aku sedang bimbingan skripsi, sedangkan dia baru semester satu. Entah bagaimana Tuhan menyiapkan skenario untuk kami karena kebetulan jadwal bimbinganku selanjutnya selalu saja bertepatan dengan jadwal kuliahnya. Sebuah kebetulan yang sangat menyenangkan buatku.

"Hai!" sapaku memberanikan diri. Sungguh, ini kali pertama aku merasa mati gaya berhadapan dengan seorang perempuan. Dia sedang memesan cappuccino panas di kantin tenda. Hari ini rambut ikalnya digelung sembarangan ke atas kepala, berantakan tapi justru terlihat lebih seksi.

"Hei, ketemu lagi," ujarnya begitu menoleh dan langsung tersenyum begitu melihatku. Wajahnya tampak berseri-seri.

"Gak nyangka ya kita satu fakultas."

Dia kembali tersenyum. "Kalo jodoh emang gak akan ke mana," ujarnya sambil berkedip genit, tapi justru terlihat begitu lucu di mataku. "Ngopi?" tawarnya sambil mengangkat cup yang baru saja diterimanya dari pelayan kantin. "Cappuccino-nya mirip di Starbucks, lho!"

Aku mengangguk dengan semangat berlebihan. "Gue percaya kok kalo yang promosi cewek secantik lo!" candaku sambil berpaling ke arah Seto. Pelayan super funky itu mencibir-jengah mendengar gombalanku. "Espresso-nya satu, bro!"

\*\*\*

Aku terengah-engah sambil mendekap wajahku. Kelebatan sosok Andira sudah memenuhi seluruh dimensiku. Logikaku seperti terombang-ambing antara nisbi

dan nyata. Aku merasa mendengar suaranya begitu dekat di telinga, melihatnya sedang menatapku, bahkan sentuhannya benar-benar nyata seolah dia sedang memelukku. Aku bangkit dengan segenap energi yang masih kumiliki. Kulirik sekilas kotak besar di hadapanku, entah dari mana tiba-tiba saja sosok itu muncul di depan mataku, tersenyum simpul sambil mengulurkan sebelah tangannya padaku.

"Andira...?" suaraku tercekat di tenggorokan.

Dia mengangguk tanpa suara. Mengajakku untuk duduk di sebelahnya. Wajahnya terlihat jauh lebih tirus, bola matanya tampak cekung seperti orang pesakitan. Sebenarnya aku ingin sekali memeluknya, mendekap wajahnya, dan menciumnya seperti dulu. Tapi entah kenapa saat ini dia begitu asing bagiku. "Maafkan aku, Ndi..." desisku sambil berusaha meraih tangannya, tapi dia sudah lebih dulu menjauhiku dan menggeleng dalam diam. Ditunjukkanya kotak besar itu, memintaku untuk segera membukanya. Aneh, tidak biasanya Andira bertingkah seperti ini.

Kembali kulirik kotak besar berwarna cokelat metalik itu sebelum meraihnya dengan berat hati. Perlahan kubuka penutupnya dengan tangan gemetar sambil sesekali melirik sosok beku di dekatku. Ada sebuah kotak kecil bersampul hijau daun menyembul dari tumpukan berbagai macam benda di dalamnya, mungkin ini kado yang dimaksud Tante Ayumi tadi. Buru-buru kuraih kotak itu dan merobek bungkusnya dengan cepat sebelum keberanianku meuaup. Aku terperanjat melihat isi kado dalam genggamanku. Selebar kaos olah raga dari salah satu tim sepak bola Italia favoritku, Fiorentina yang warnanya ungu tua dan sering diolok-oloknya sebagai warna janda. "Ndi, ini...!" kudekap kaos itu dengan perasaan hancur. "Thanks."

Sosok di

hadapanku tersenyum sambil mengangguk. Tiba-tiba sebelah tangannya meraih wajahku dan mengusapnya perlahan. Sentuhannya terasa begitu dingin, aku sampai menggigil tanpa sadar. Nyatakah semua ini?

\*\*\*

Suara isakan dari ruang tengah tiba-tiba mengusik kehidmatanku. Aku mengerjap dan langsung terperanjat memandangi sekelilingku. Kosong. Di mana Andira?

Kupandangi diriku sendiri yang tampak kacau. Kotak besar itu sudah kosong, isinya berserakan di sekelilingnya. Aku bergegas bangkit keluar kamar. Langkahku langsung tersurut mendapati sosok Tante Ayumi yang tengah duduk membelakangi dengan bahu naik turun menahan tangis. Seketika aku seperti ditampar-tampar kenyataan. Meskipun sebagian diriku menolak, tapi aku tahu alasan yang membuat Tante Ayumi begitu menderita. Andira, putri semata-wayangnya yang telah aku sakiti berkali-kali, kini sudah pergi meninggalkan semua orang yang hanya bisa menangisnya di sini. Kecelakaan pesawat seminggu yang lalu telah menjadi titik akhir perjalanan hidupnya, dia bahkan tidak memberiku kesempatan untuk sekadar bilang: "Aku juga cinta kamu, Ndi."

\*\*\*

**HORROR. THRILLER. SCI-FI. FANTASY**




**11-20 NOVEMBER 2011 BLITZMEGAPLEX GRAND INDONESIA**

**25-27 NOVEMBER 2011 BLITZMEGAPLEX PARIS VAN JAVA**


**iNAFFFF11**  
**INDONESIA INTERNATIONAL  
FANTASTIC FILM FESTIVAL**

**WWW.FACEBOOK.COM/INAFFF TWITTER: @INAFFF**

**WWW.INAFFF.COM**

blitzmegaplex  jive!

YAYASAN APRESIASI  
FILM INDONESIA

 **BINUS** MEDIA GROUP