



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Berikut merupakan penjabaran mengenai koordinasi dan kedudukan dalam pengerjaan proyek desain di PT. Greeneration Indonesia.

1. Kedudukan

Sesuai dengan bagan struktur organisasi yang telah dipaparkan di bab 2, kedudukan penulis saat menjalani kerja magang ini berada di bawah tim produk. Sehingga posisi penulis berada di tim “*product intern*” dengan posisi *game and content designer*.

Tugas dari penulis adalah membantu tim produk dalam membuat desain ataupun membantu tim produk dalam melakukan riset terkait dengan produk yang sedang dibuat. Selama kerja praktik magang, penulis bekerjasama dengan *designer* lain dan diawasi langsung oleh *Chief Product Intern*.

2. Koordinasi

Selama melakukan kerja magang, penulis berkoordinasi dengan supervisor dan juga dengan tim produk serta anak magang lainnya dalam proses perancangan yang dilakukan.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut merupakan hal hal yang dikerjakan oleh penulis selama proses magang berlangsung.

Tabel 3. 1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	17 – 21 februari 2020	Membuat persona calon konsumen Wilah	Membuat persona dari calon konsumen Wilah
		Melakukan riset mekanik <i>board game</i>	Melakukan riset mekanik dan sistem yang ada dalam <i>board game</i>

			mempelajari inti dari perancangan <i>board game</i> .
		Riset <i>board game</i> yang mengangkat tema <i>mental health</i>	Melakukan riset <i>board game</i> lain yang mengangkat tema kesehatan mental untuk referensi.
2	24 – 28 Februari 2020	Melakukan riset ukuran kartu dan box packaging <i>board game</i>	Melihat berbagai ukuran box dan kartu yang biasa dipakai dalam pembuatan <i>board game</i>
		Melakukan riset pengguna produk Wilah	Melakukan riset melalui survey dan wawancara kepada para pengguna yang telah membeli permainan kartu Wilah
		Membuat persona dan <i>Costumer Journey Mapping</i> (CJM) dari persona pengguna produk Wilah	Menganalisa hasil riset survey dan wawancara yang telah dilakukan, kemudian di olah menjadi persona dan CJM
3	2 – 6 Maret 2020	<i>Design Sprint</i>	Melakukan design sprint untuk menemukan masalah dan solusi dari produk permainan kartu Wilah
		<i>User test</i> produk Wilah	Melakukan user test untuk mengamati bagian bagian yang perlu diperbaiki dari produk Wilah.
4	9 – 13 Maret 2020	Bertemu dengan mitra dari G4C, Komunitas Sehat Jiwa	Bertemu dengan pihak dari Sehat Jiwa guna menjalin kerjasama dalam pembuatan <i>board game</i> bertema kesehatan mental.
		Mulai melakukan riset sekat pada bagian dalam	Melakukan riset sekat pada bagian dalam kotak <i>board game</i> yang

		<i>board game</i>	nantinya akan dipakai sebagai pertimbangan dalam perancangan <i>packaging</i> .
5	16 – 20 Maret 2020	Melakukan perancangan sistem <i>packaging</i> , berfokus pada <i>board game</i> yang memakai kartu berukuran kartu <i>brigde</i> .	Membuat rancangan sistem <i>packaging</i> & sekat sekat di dalam <i>box</i> yang nantinya akan dipakai oleh Game4change dalam perancangan berbagai <i>board game</i> yang memiliki kartu <i>bridge</i> .
		Melakukan brainstorming Bersama komunitas sehat jiwa	Melakukan brainstorming Bersama mencari ide tema <i>board game</i> terkait topik kesehatan mental yang akan diangkat menjadi <i>board game</i>
6	23 – 27 Maret 2020	Melakukan perancangan sistem <i>packaging</i> , berfokus pada <i>board game</i> yang tidak memakai kartu sama sekali.	Membuat rancangan sistem <i>packaging</i> & sekat sekat di dalam <i>box</i> yang nantinya akan dipakai oleh Game4change dalam perancangan berbagai <i>board game</i> tidak memakai kartu sama sekali.
7	30 Maret – 2 April 2020	Mendesain konten untuk <i>microblog</i> di Instagram	Di minggu ini penulis diberi kesempatan untuk mencoba membuat konten untuk <i>microblog</i> di media sosial.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

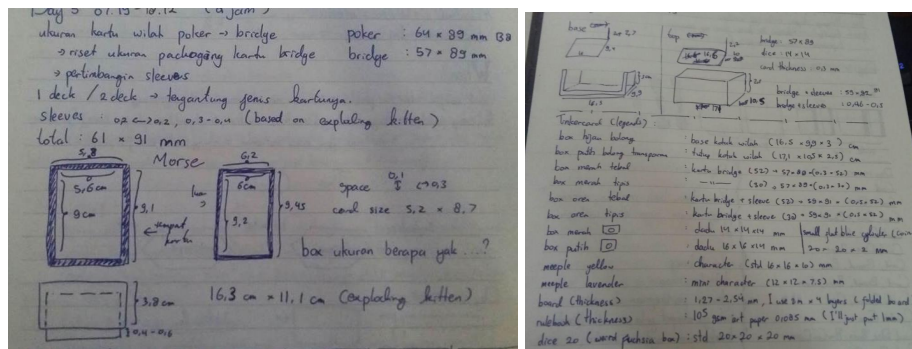
Secara garis besar penulis mengerjakan 4 proyek selama melakukan kerja praktik magang. 4 proyek tersebut adalah membuat *packaging system*, membuat *Costumer Journey Mapping* (CJM), melakukan perancangan *board game* bertema *mental health* yang dilakukan bersama dengan komunitas sehat jiwa dan membuat konten untuk media sosial *Instagram Game4Change*.

3.4. Proses Pelaksanaan

Karena 4 proyek tersebut dikerjakan dengan proses yang agak berbeda, penulis akan menjabarkan satu-persatu proses pengerjaan proyek yang telah dikerjakan oleh penulis selama melakukan praktik kerja magang.

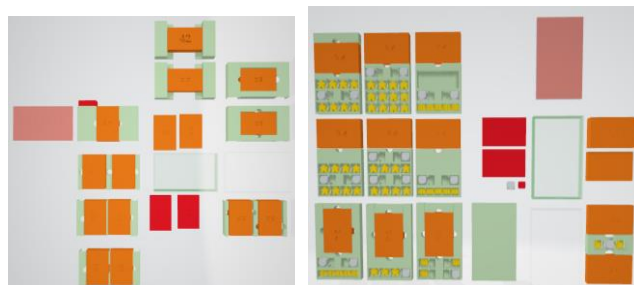
3.4.1. Desain Sistem Packaging

Perancangan *packaging system* dimulai dengan melakukan riset terlebih dahulu. Penulis melakukan beberapa riset seperti riset ukuran kartu, ukuran *sleeve* kartu dan sekat-sekat *insert board game*. Riset ini berguna nantinya untuk menentukan ukuran desain nantinya.



Gambar 3. 1. Catatan riset ukuran box & kartu

Setelah melakukan riset dan mencatat ukuran ukuran yang ada, penulis kemudian membuat sketsa kasar terlebih dahulu yang kemudian dibuat versi digitalnya. Versi digital dari *packaging system* ini berbentuk 3D. Penulis membuat desain 3D dari *packaging system* ini menggunakan software berbasis web “tinkercad”. Hal ini karena laptop yang penulis pakai selama praktik kerja magang tidak kuat membuka software 3Ds max.



Gambar 3. 2. Contoh beberapa rancangan desain 3D yang dibuat

Selesai membuat desain 3D, *Chief Product Officer* (CPO) kemudian melihat dan melakukan cek terhadap desain tersebut dan memberikan revisi yang kemudian diperbaiki oleh penulis. Karena Game4Change akan melakukan proses redesign *board game* Wilah CPO kemudian meminta penulis membuat desain packaging yang akan dipakai nantinya untuk packaging Wilah.

Karena Wilah merupakan *board game* yang hanya memiliki komponen kartu, penulis kemudian membuat beberapa desain insert untuk *board game* tersebut. Kemudian CPO melakukan pengecekan kembali dan kemudian memilih beberapa desain untuk dibuat *prototype*.



Gambar 3. 3. Beberapa prototype yang dibuat

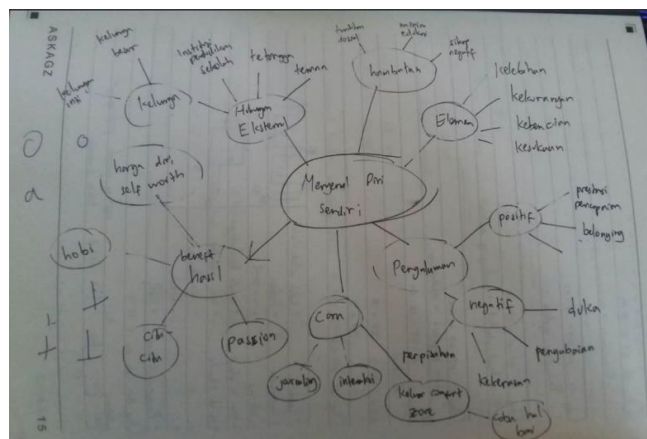
Penulis membuat *prototype* menggunakan kertas, *prototype* tersebut kemudian dipilih salah satu oleh CPO untuk dibuat sebagai packaging yang dipakai. Namun karena maraknya pandemik dan naiknya harga cetak, akhirnya hasil akhir tidak dapat ditampilkan karena tidak melanjutkan ke proses cetak.

3.4.2. Perancangan *Board game* Bertema Mental Health

Perancangan *board game* mental health diawali penulis dengan melakukan riset terlebih dahulu, pertama penulis melakukan riset tentang mekanik permainan *board game*. Kemudian penulis juga melakukan riset tentang *board game* sejenis sebagai referensi dalam membuat *board game* nantinya.

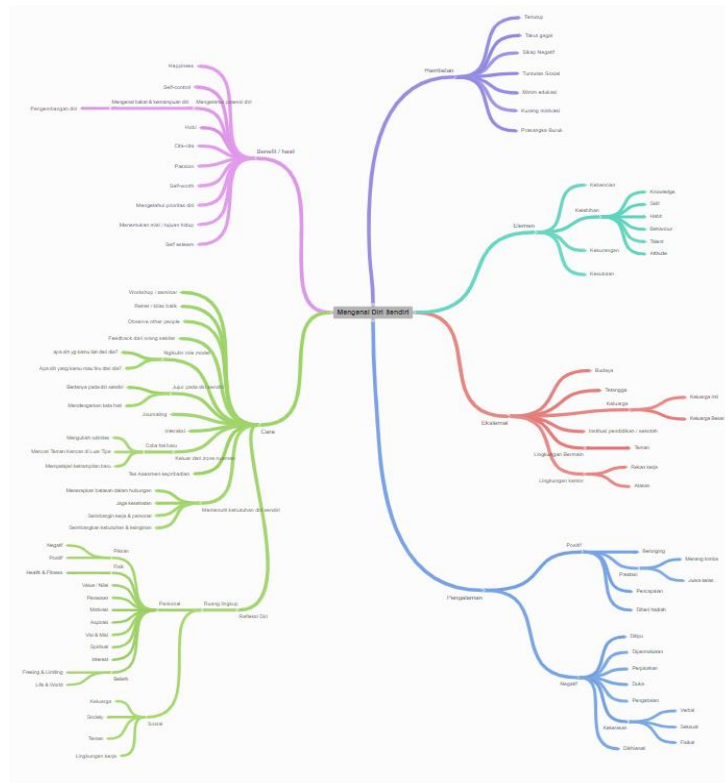
Setelah riset, penulis bersama dengan CPO dan rekan desainer menemui komunitas sehat jiwa. Hal ini dilakukan karena *board game* bertema mental health ini memang akan dibuat bekerjasama dengan komunitas sehat jiwa.

Setelah pertemuan pertama dan membahas tentang tema mental health yang dipilih untuk dijadikan *board game*. Pada pertemuan ini, tim dari game4change dan komunitas sehat jiwa sepakat untuk membuat *board game* dengan memakai tema *self love* dan berfokus pada pengenalan diri sendiri.



Gambar 3. 4. Hasil brainstorming pada pertemuan dengan komunitas sehat jiwa

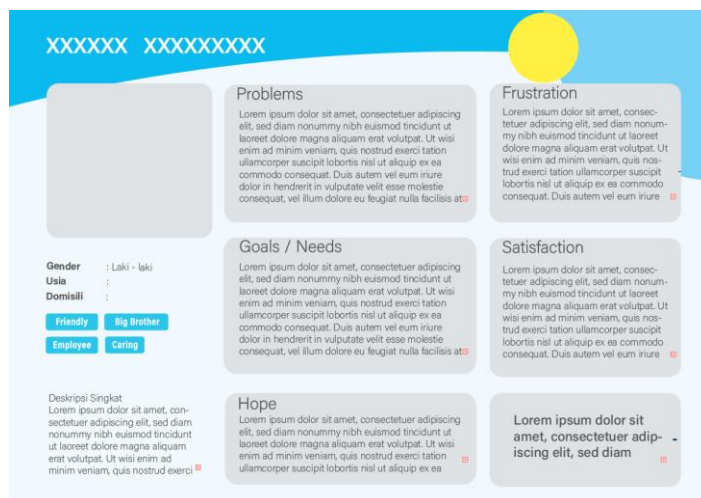
Setelah bertemu dan membahas tema, tahap berikutnya dilanjutkan dengan brainstorming secara online. Hal ini dikarenakan beberapa kendala yang memang tidak memungkinkan pertemuan terjadi. Namun brainstorming secara online ini pun berjalan dengan sangat lambat dan bahkan belum selesai bahkan sampai penulis selesai melakukan praktik kerja magang. Hal ini karena kurangnya respon dari komunitas sehat jiwa sehingga komunikasi akhirnya hanya berjalan satu arah saja. Dengan demikian hasil mapping dari *brainstorming* akhirnya terhenti dan tidak berlanjut.



Gambar 3. 5. Hasil brainstorming online

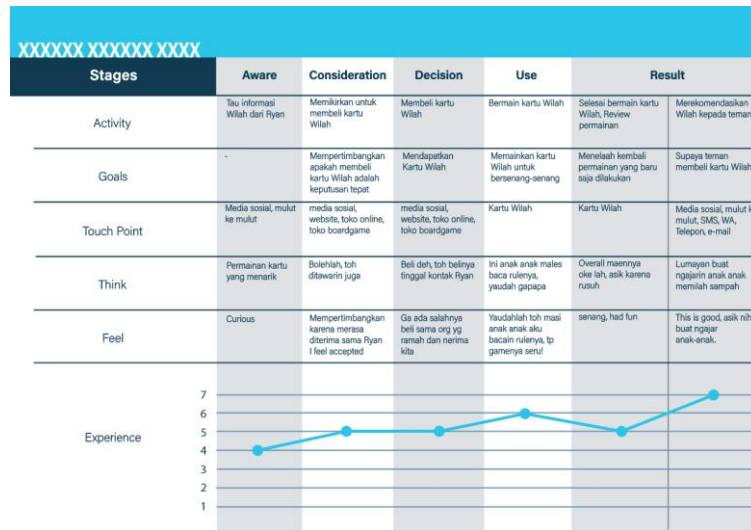
3.4.3. Customer Journey Mapping (CJM)

Pembuatan CJM dimulai penulis dengan terlebih dahulu melakukan riset pengguna *board game* Wilah. Riset ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada pengguna yang kemudian dilanjutkan Dengan wawancara.



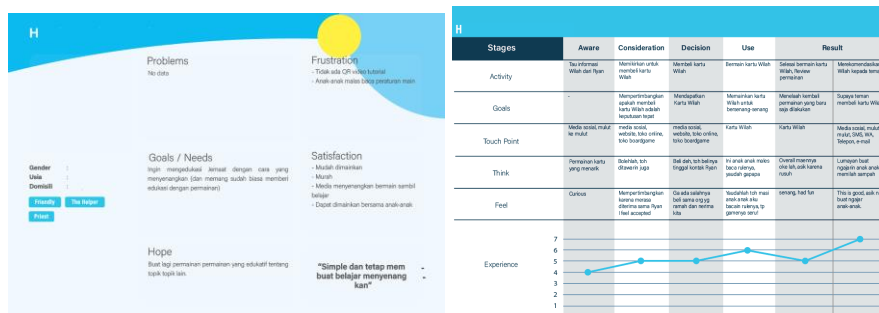
Gambar 3. 6. Template persona

Dari hasil kuesioner dan wawancara tersebut penulis kemudian mengolah data tersebut menjadi *persona* dan CJM. CJM dan persona ini nantinya dipakai sebagai pertimbangan perbaikan yang akan dilakukan saat melakukan redesign Wilah.



Gambar 3. 7. Template CJM yang disusun

Berikut salah satu contoh CJM dan persona yang telah dibuat oleh penulis. Namun beberapa data diburamkan karena data tersebut merupakan data diri. Data yang diburamkan antara lain adalah nama lengkap, foto, umur, jenis kelamin, domisili dan deskripsi singkat pengguna.



Gambar 3. 8. Contoh persona dan CJM yang telah dibuat

3.4.4. Membuat Konten *Microblog*

Setelah selesai mengerjakan *costumer journey mapping*, *packaging system* dan perancangan *board game* bertema mental health, Penulis ditugaskan untuk

membuat konten. Konten ini nantinya akan dipakai sebagai *microblog* di media sosial *instagram* Game4Change. *Microblog* yang penulis kerjakan dapat dibagi menjadi dua kategori, *microblog* yang berfokus pada masalah *sustainable development goals* (SDGs) dan promosi Wilah.

Proses pengerjaan *microblog* biasanya diawali penulis dengan membaca untuk mencari inspirasi konten. Setelah mendapatkan inspirasi, penulis kemudian menulis konten tersebut yang kemudian diringkas menjadi kurang lebih 5-10 slide *microblog*.

Setelah selesai menulis konten, konten akan dicek oleh CPO. Jika tidak ada revisi, maka konten tersebut dibuat desain visualnya. Namun, jika terdapat revisi maka penulis memperbaiki konten tersebut dan kemudian akan dicek ulang Kembali oleh CPO.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1	Contributor	Hana	Hana	Hana	Hana	Eria	Hana	Hana	Hana	Hana	Hana	Hana
2	Badass cover (1 finger stopping content)	Ramah lingkungan? Caranya gimana?	Menjadi pemilik restoran dengan cita rasa nusantara	lh jijiki! bau banget!	Ukir Sejarahmu Sendiri	Kulineran ke Surabaya yuk!	Yuk Kulineran di Semarang		Yukkk main bareng yukkk!	Belajar memilah sampah tanpa kotor kotoran	Hachi, Hachi di bermata dua dunia saat ini berada?	Masker, pedang bermata dua dunia saat ini
3	Interest (attention leader)	Pernah kepikiran untuk mencoba hidup ramah	Pengen punya restoran tapi modalnya besar?	Bener ga sih itu yang kamu pikirkan saat	Saat membuka buku sejarah, tentu pembahasan	Nasi Rawon, Soto Daging, Sate	Sapa sih yang ga tau kota Semarang? tentu	Apalagi saat membahas proklamasi, wah	Kamu dan teman temammu tidak boleh keluar	Pernah ga sih diajarin caranya memilah sampah?	Teman teman, sadar tidak sih lebih semakin	akhir akhir ini seluruh orang di dunia sangat
4	Problem (attention builder)	bisa dari mengurangi pemakaian	Jangan khawatir, coba latihan dengan bermain	Tahukah kamu kenapa sampah bisa menjijikan	Apalagi saat membahas proklamasi, wah	Masih banyak lagi loh kuliner dari Surabaya yang bisa	Tapi tau ga si, ternyata makan seafood itu	Gimana ga surga makanan, banyak banget makanan	Atau kamu dan teman temammu bingung mau mam	Pasti ga asing dong dengan kegiatan ini. Karena	Padahal lebih penting loh di	Namun dibalik penggunaan masker sebagai
5	Problem (attention builder)	hmm, kira-kira harus mulai dari mana dulu ya?	Nusa Rasa 2-4 pemain 45 - 90 menit usia 10+	Hai itu terjadi karena sampah tidak dipilah!	Tapi pernah ga sih terpikirkan apa yang terjadi jika	Waroeng Wars (second edition) 3-5 pemain	Lumpia, Soto ayam semarang, Serabi, Lekker,	Kok bisa ya berbahaya?	Yuk cobain aplikasi aplikasi berikut ini	Pegang sampah dauih, plastik, kult pisang dan lain	Dengan adanya lebih, kita dapat menikmati	Pasalnya masker termasuk sampah yang tidak dapat
6	Problem (attention builder)	Jawabannya adalah lakukan yang manapun	Di Nusa Rasa, kamu diajak untuk membuat	Akhirnya ada yang sudah busuk dan ada yang belum.	Lalu bagaimana kita bisa mempelajari	Di waroeng wars kita bisa	Eh tapi lagi karantina gini, gimana caranya	kemudian microplastic ini	Exploding kitten. Aplikasi satu ini merupakan	Aduh baunya semerbak banget ga si? Belum kalau	Namun dikutip dari	Akhirnya masker masker ini kemungkinan
7	Problem (attention builder)	Toh, melakukan 1 hal kecil saja sudah lebih baik	Pemain berlomba lomba membuat restoran terbaik	Tapi hal ini bisa kita cegah loh!	Mahardika 4-7 pemain 60 menit 14+	Terdapat 2 fase dalam memainkan waroeng wars.	Balap Kuliner 2-4 pemain 15 - 25 menit 10+	Setidaknya dalam 1 minggu, manusia tanpa sadar	Ticket To Ride. Permainan satu ini dapat kamu akses	Eitsss tapi tunggu dulu!	Ini artinya, mungkin di masa depan akan ada	Belum lagi pengolahan sampah masker
8	Problem (attention builder)	jika bisa buatlah skala prioritas dan mulai kerjakan	Pemain juga ditantang untuk mengatur restoran	Kita bisa mengurangi bau busuk ini dengan	Di Game Mahardika kamu dapat	Fase pertama adalah fase belanja. Pada fase	Di balap kuliner sangat berbahaya untuk berlomba	Microplastic ini karena merusak	Tokaido, Tokaido dapat kamu akses melalui Google	Kita bisa loh belajar memilah sampah tanpa	Eh tapi tenang dulu. Kita bisa loh bantu lebih banyak	Padahal, dalam sehari kita menghasilkan 300
9	Solution (value given)	mulailah dari yang paling mudah untuk kamu.	ingat! cobalah mengatur restoran dengan baik	Dengan memilah, sampah akan dikategorikan	Pemain berperan sebagai tokoh-tokoh	Fase Kedua adalah fase memasak. Dalam fase	Tapi pemain juga harus berusaha menghadapi	Tidak mau kan hal ini sampai terjadi? Kita cegah	Kamu Cuma berdua saja? Coba Download Jaipur	Caranya mudah! Dengan bermain kartu Wilah!	Salah satu caranya tentu dengan menerapkan gaya	Wah banyak banget yang sampah maskernya! dan
10	Solution (value given)	Bagaimana? Pekerjaan terasa lebih mudah	jika bingung, kita bisa belajar memilah sampah	Pemain dinyatakan menang jika dapat memerdekakan	Pemain dinyatakan menang jika dapat memerdekakan	Tujuannya adalah untuk menyajikan makanan paling	Selain kulineran, dengan board game ini kita jadi	Caranya mudah! mulailah mengurungi	Atau ajak keluarga kamu untuk #maindirumahaja	Dengan bermain kartu Wilah kamu bisa belajar	Selain itu cobalah menanam	Bisa dong, caranya mudah! Yaitu mulai kurangi
11	Call To Action (like, share, save)	Yuk kita mulai belajar ramah lingkungan	Berani coba untuk membangun restoranmu di	yuk mari kita belajar supaya #BisaPilahSampah	Bagaimana cerita eksporasimu bersama	Makanan khas Surabaya yang mana yang paling	Tunggu apalagi? Yuk kulineran bareng!	Yuk kita jaga laut kita supaya dengan sampai meracuni	Tertarik? Tulis di Komentari	Tunggu apa lagi? Yuk belajar memilah sampah	Yuk kita bantu para lebih untuk bertahan hidup!	Yuk mulai kurangi pemakaian masker sekali pakai dan
12	Finished link	https://drive.google.com/open?id=1AK8fuz35uXQeclnUo6Dlcb8Babsg1	https://drive.google.com/open?id=1E1wFv3lRtUletMkC	https://drive.google.com/open?id=10bXy84fBu5cF6V	https://drive.google.com/open?id=1bCzuyVrajm2W9g	https://drive.google.com/open?id=1s1g5oL8Z-0lqFw7	https://drive.google.com/open?id=1s1g5oL8Z-0lqFw7	https://drive.google.com/open?id=1s1g5oL8Z-0lqFw7	https://drive.google.com/open?id=1s1g5oL8Z-0lqFw7	https://drive.google.com/open?id=1s1g5oL8Z-0lqFw7	https://drive.google.com/open?id=1s1g5oL8Z-0lqFw7	https://drive.google.com/open?id=1s1g5oL8Z-0lqFw7
13												
14												

Gambar 3. 9. Beberapa contoh konten isi *microblog* yang disusun oleh penulis

Disamping menulis isi konten, penulis juga membuat beberapa desain untuk konten *microblog* yang telah dibuat. Namun, karena penulis lebih difokuskan untuk membuat isi konten maka penulis juga tidak membuat banyak desain *microblog* selama magang.



Gambar 3. 10. Salah satu Microblog yang dibuat penulis

3.5. Kendala yang Ditemukan

Beberapa kendala yang penulis alami selama proses kerja magang adalah sulitnya mencari referensi untuk *box packaging board game*, sulit memberi instruksi kepada peserta user test, dan sulitnya memahami berbagai macam mekanik permainan *board game*.

Selain itu, penulis juga mengalami kendala dalam melakukan *brainstorming* dimana penulis tidak menemukan hal yang ingin ditulis, hal ini juga berkaitan dengan kurangnya pengetahuan penulis terhadap topik yang dibahas.

3.6. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Untuk mengatasi kurangnya referensi *box packaging board game*, penulis akhirnya memutuskan mencari referensi *box* di luar *board game*. Dengan banyaknya variasi *box* sebagai referensi akhirnya penulis memiliki inspirasi untuk merancang *box packaging*.

Untuk masalah penulis yang kesulitan memberikan instruksi penulis mendapat solusi setelah diberikan pengarahan oleh supervisor dan nantinya arahan ini akan dipakai untuk *user test* berikutnya.

Dan solusi dari masalah *brainstorming* akhirnya didapatkan penulis dengan cara melakukan pencarian di internet sambil melakukan *brainstorming*. Hal ini membantu penulis untuk mendapatkan inspirasi sambil melakukan *brainstorming*.