



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:

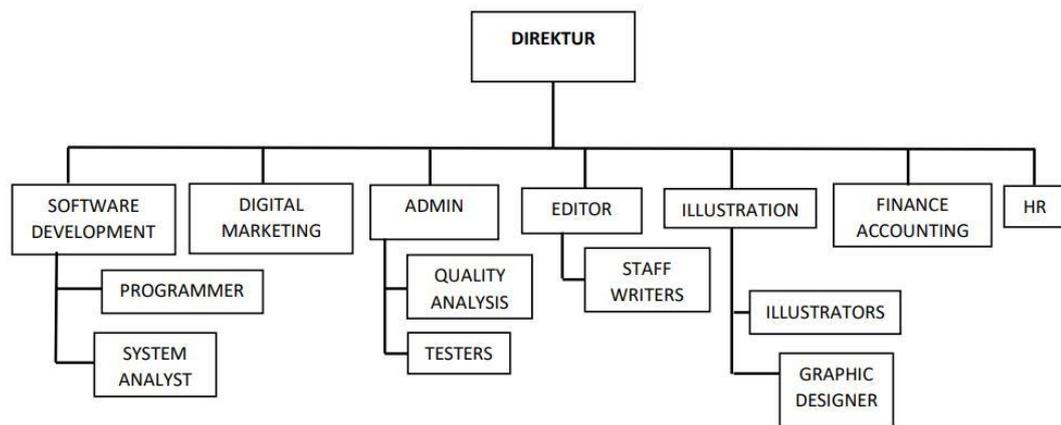
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

3.1.1 Kedudukan



Sumber: Data Perusahaan, 2021

Gambar 3.1 Struktur Organisasi PT Global Digital Artha

Pada gambar 3.1 PT Global Digital Artha untuk divisi intern tidak ada, dikarenakan penulis melakukan *internship* sisi bisnis sehingga divisi *intern* penulis secara langsung di komando oleh direktur supaya dapat mengatur dan mengecek hasil dari pekerjaan penulis.

Untuk tugas per-divisi yaitu *software development* yang mengurus pembuatan aplikasi, *digital marketing* untuk memfokuskan pengiklanan produk dan klien, *admin* yang melakukan uji coba produk, *editor* mengatur pengeditan atau pengecekan hasil dari *illustration*, *Illustration* melakukan pekerjaan pembuatan ilustrasi, *finance accounting* mengatur keuangan dan HR mengatur recruitment pada PT Global digital Artha. Sedangkan Divisi *Intern* atau divisi penulis melakukan pekerjaan antara lain:

1. Riset Pasar

Penulis diberikan tugas melakukan riset pasar sesuai dengan produk yang dimiliki PT Global Digital Artha dan ketika telah mengumpulkan hasil riset pasar akan diberi langsung kepada supervisor. Dalam riset pasar yang dilakukan penulis antara lain

Platform donasi online, Platform sewa jasa online, Game tipe genre Visual Novel dan *Digital Marketing*.

2. Development Produk

Penulis melakukan diskusi bersama supervisor dan rekan kerja tentang development game bertipe visual novel dengan perkembangannya. Diskusi ini dilakukan dengan media *skype* grup antara supervisor, penulis dan rekan kerja.

3. Pembuatan Desain Proposal

Penulis diberikan tugas untuk membuat ide atau desain proposal yang menunjukkan konten produk, servis dan portofolio untuk para investor atau pelanggan.

4. Pembuatan Ide Campaign

Penulis dan rekan kerja diberikan tugas untuk membuat rancangan ide campaign yang diperuntukkan pada divisi *illustration*. Pada ide rancangan itu ditujukan untuk *fundraising* atau penggalangan dana yang dibutuhkan pada produk PT Global Digital Artha.

5. Pembuatan Ide Pitch Deck

Penulis dan rekan kerja juga diberikan tugas untuk membuat rancangan ide pitch deck game yang diperuntukkan pada investor untuk dapat memikat. Ide ini akan dilanjutkan kepada divisi *illustration* untuk lebih diperbagus dan menarik.

3.1.2 Koordinasi

Penulis melakukan koordinasi secara langsung dengan pembimbing lapangan Erwin Draft selaku direktur di PT Global Digital artha. Di Dalam koordinasi tersebut penulis diberikan tugas dan tanggung jawab oleh Erwin Draft yang harus dikerjakan dan setelah pekerjaan dilaksanakan harus diperiksa dan diterima untuk memberikan penilaian dan umpan balik secara objektif atas kelayakan dan ketepatan pekerjaan agar dapat dilanjutkan pada proses selanjutnya seperti kegiatan mengunggah sebagai hasil akhir.

Koordinasi tersebut dilakukan secara online melalui *Skype* dan *Whatsapp* sebagai media online yang digunakan.



Sumber: Data Perusahaan, 2020

Gambar 3.2 Koordinasi Praktik Kerja Magang

Penulis juga melakukan koordinasi dengan rekan kerja didalam divisi tersebut dengan mengeluarkan pendapat masing-masing dan melakukan revisi dalam pembuatan desain. Koordinasi dengan rekan kerja dilakukan dengan secara online melalui *Skype* dan *Discord* sebagai media online yang digunakan. Penulis melakukan *Discord* online secara langsung dengan rekan kerja untuk menyampaikan pendapat secara langsung.



Sumber: Data Perusahaan, 2021

Gambar 3.3 Media Koordinasi yang Dipakai dalam Praktik Kerja Magang

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama melaksanakan praktik kerja magang di PT Global Digital Artha yang berjalan dari tanggal 26 juli 2021 hingga 25 oktober 2021, Penulis sebagai *intern* yang berfokus dalam tugas dibarikan supervisor antara lain melakukan riset pasar dari produk PT Global Digital Artha, melakukan pengembangan produk, dan melakukan pembuatan proposal. Dalam tugas tersebut penulis diwajibkan mengerjakan tugas dan diselesaikan untuk mencapai posisi yang dipercayakan. Pada Tabel 3.1 terdapat tugas - tugas yang diberikan secara rutin selama praktik kerja magang serta pekerjaan yang secara khusus diberikan. Berikut adalah tugas yang dilakukan oleh penulis yaitu:

Tabel 3.1 Uraian Tugas yang Dilakukan Dalam Praktik Kerja Magang

| No | Pekerjaan | Tujuan | Koordinasi | Frekuensi | Hasil |
|--------------------|--|---|---|-----------|--|
| Riset Pasar | | | | | |
| 1 | Melakukan riset pasar tentang platform donasi dan pencarian jasa Mencari data informasi tentang industri dari produk ini sekaligus melakukan benchmarking dari competitor | Mengetahui industri dari produk tersebut dan mendapatkan informasi dalam pada produk tersebut secara langsung | Erwin Draft (Direktur PT Digital Artha) | 3 bulan | Penulis belajar untuk mendapatkan informasi berupa riset dan industri yang bergerak pada produk. Dan mengetahui data apa saja yang perlu digunakan dalam penggunaan industri produk tersebut. |
| 2 | Melakukan pembuatan power point untuk desain produk tersebut - Pembuatan power point yang digunakan untuk menarik para investor sekaligus mengetahui langsung produk tersebut | Mengetahui bagaimana membuat power point yang menarik bagi investor. | Erwin Draft (Direktur PT Digital Artha) | 3 bulan | Penulis belajar bagaimana membuat power point yang baik dan menarik bagi investor dan mengetahui langsung dari produk tersebut. |
| 3 | Melakukan pengetest dalam produk secara langsung dan memberi tahu kecacatan dari produk tersebut - Melakukan pengujian secara langsung dalam produk dan | Mengetahui kecacatan dari produk secara langsung dan memberi tahu kecacatan tersebut | Erwin Draft (Direktur PT Digital Artha) | 3 bulan | Penulis belajar bagaimana melakukan pengujian produk secara langsung dan mengetahui cara validate |

| | | | | | |
|---------------------------|--|---|---|---------|--|
| | mencatat kecacatan yang ada | | | | produk secara langsung. |
| 4 | <p>Mencari informasi tentang digital marketing dan Program loyalty untuk membuat produk</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mencari informasi berupa design bentuknya, caranya, sistemnya dll <p>Dapat juga melakukan kontak langsung dengan beberapa kompetitor</p> | Mengetahui system, design, dan cara kerja dari SEO, Digital marketing dan program Loyalty | Erwin Draft (Direktur PT Digital Artha) | 3 bulan | Penulis belajar bagaimana mengontak beberapa perusahaan, mencari informasi untuk produk yang diinginkan dan mengetahui desain bentuk yang disukai customer |
| Development Produk | | | | | |
| 5 | <p>Melakukan diskusi dalam pembuatan produk terbaru</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan diskusi dalam pembuatan produk terbaru yang masih terhubungnya produk PT Global Digital artha | Mengetahui bagaimana konsep baru untuk produk yang dihasilkan | Erwin Draft (Direktur PT Digital Artha) | 3 bulan | Penulis belajar bagaimana membuat konsep suatu produk dan mengetahui cara bertukar pikiran yang baik memiliki hasil yang bagus. |
| 6 | <p>Melakukan perencanaan ide dalam diskusi hasil tersebut</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pembuatan flowchart sistem dari hasil pembuatan dari diskusi tersebut | Mengetahui jalannya system flowchart dari ide yang sudah dikembangkan. | Erwin Draft (Direktur PT Digital Artha) | 3 bulan | Penulis belajar bagaimana perencanaan suatu idea harus awalan sehingga akan mudah pada saat melakukan ide tersebut. |
| 7 | <p>Melakukan pembuatan desain produk untuk ide tersebut</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pencarian referensi ide produk tersebut dan di imitasikan. | Mengetahui bagaimana hasil dari contoh produk tersebut. | Erwin Draft (Direktur PT Digital Artha) | 3 bulan | Penulis belajar bagaimana mencari referensi sekaligus menghasilkan ide produk tersebut. |
| 8 | <p>Membuat story dalam pembuatan proyek tersebut</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat jalan cerita dari project tersebut sekaligus pemberian design | Mengetahui jalannya alur cerita yang akan di bentuk | Erwin Draft (Direktur PT Digital Artha) | 3 bulan | Penulis belajar bagaimana berbentuk design thinking dalam pembuatan dari produk tersebut. |

| | | | | | |
|----------------------------------|--|---|---|---------|--|
| | dalam proyek tersebut | | | | |
| 9 | Membuat project game dalam perusahaan - Membuat jalan desain game dalam mobile untuk sebagai acuan | Mengetahui desain bagaimana cara melakukan benchmarking dan sebagai acuan pokok project | Erwin Draft (Direktur PT Digital Artha) | 3 bulan | Penulis belajar cara melakukan analisis project game, dan melakukan pencarian ide dalam suatu project game tersebut. |
| Pembuatan Desain Proposal | | | | | |
| 10 | Melakukan pembuatan desain proposal - Penulis membuat desain proposal menggunakan canva sebagai media internet. Isinya telah diatur dari supervisor sehingga penulis hanya akan membuat desainnya saja | Mengetahui desain dan tata cara dalam pembuatan proposal suatu produk untuk client | Erwin Draft (Direktur PT Digital Artha) | 3 bulan | Penulis belajar cara melakukan pembuatan desain proposal untuk client. |
| 11 | Melakukan pembuatan desain proposal digital marketing dan SEO - Dalam pembuatan penulis menggunakan media canva.com. Isi dari konten proposal tersebut tersedia dari supervisor sehingga penulis memikirkan desain yang menarik bagi pelanggan - Pembuatan proposal menggunakan 2 bahasa antara lain: Bahasa Inggris dan | Mengetahui desain dan tata cara dalam pembuatan proposal suatu produk untuk pelanggan | Erwin Draft (Direktur PT Digital Artha) | 3 bulan | Penulis belajar cara melakukan pembuatan desain proposal untuk pelanggan. |

| | | | | | |
|--|--|---|---|---------|--|
| | Bahasa Indonesia | | | | |
| Pembuatan Ide Campaign dan Pitch Deck | | | | | |
| 12 | Melakukan ide desain dalam pembuatan campaign yang ada pada website kickstarter.com <ul style="list-style-type: none"> - Pembuatan dilakukan menggunakan media canva.com. - Penulis memikirkan ide campaign untuk mendapatkan crowdfunding dari donatur. - Pembuatan dibuat dalam 2 versi yaitu Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia | <ul style="list-style-type: none"> - Mengetahui ide campaign yang efektif pada sekarang dan mencari referensi untuk sebagai acuan. | Erwin Draft (Direktur PT Digital Artha) | 3 bulan | Penulis belajar cara memikirkan dalam pembuatan campaign dan penulis juga belajar membuat desain yang unik dalam campaign tersebut |
| 13 | Membuat ide rancangan desain Pitch deck yang diperuntukkan pada Investor <ul style="list-style-type: none"> - Pembuatan dilakukan media canva.com - Melakukan riset untuk pitch deck game - Melakukan riset pasar dalam market | <ul style="list-style-type: none"> - Mengetahui ide rancangan pitch deck yang baik dan benar untuk investor | Erwin Draft (Direktur PT Digital Artha) | 3 bulan | Penulis belajar membuat pitch deck yang menarik dan mendapatkan referensi dari berbagai sumber |

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

3.3.1 Proses Pelaksanaan

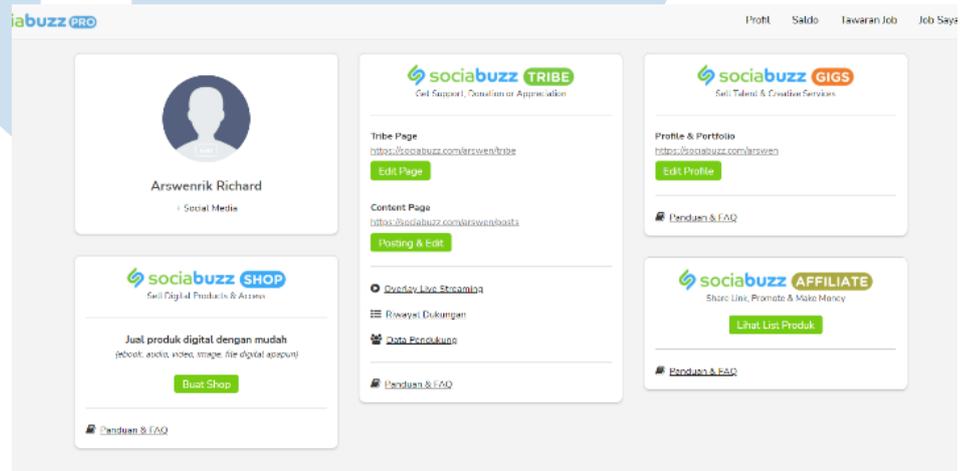
Selama penulis melakukan praktik kerja magang, terdapat tugas yang diberikan terkait dengan divisi *intern*. Berikut adalah uraian pekerjaan yang dilakukan penulis selama menjalankan kegiatan praktek kerja magang yang membahas tentang proses serta hasil yang disertai bukti-bukti pekerjaan yaitu:

1. Riset pasar

a. Melakukan Riset Pasar tentang Produk Platform Donasi Online

Penulis melakukan riset pasar tentang Platform donasi online untuk melaksanakan kegiatan pengembangan proposal untuk investor. Platform donasi online merupakan perangkat untuk para masyarakat untuk dapat memberikan donasi. Dalam melakukan riset pasar penulis melakukan riset kepada beberapa brand terkenal yaitu sociabuzz dan saweria.co

- Sociabuzz. Sociabuzz merupakan marketplace dan konten kreator untuk menghasilkan uang. Fitur dari sociabuzz diberikan berupa profil, saldo, tawaran job, job saya dan support.



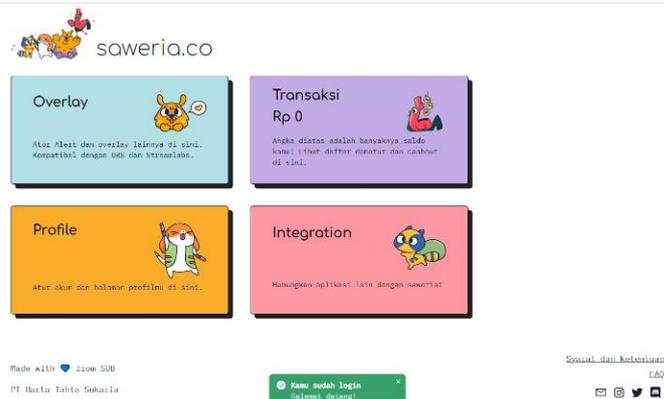
Sumber: Socialbuzz.com, 2021

Gambar 3.4 Competitor Nyawer.co

Dalam riset pasar sociabuzz memiliki berbagai macam fitur antara lain:

1. *Sociabuzz Gigs* adalah fitur marketplace untuk penyedia jasa dan pembeli jasa, dimana pembeli jasa membayar 100% dari harga yang diberikan dan untuk penyedia jasa mendapatkan 80% dari pembeli jasa dan 20% untuk biaya layanan

2. SociaBuzz SHOUTOUT adalah fitur marketplace jasa video ucapan untuk memfasilitasi transaksi antara Pembeli Jasa dengan Penyedia Jasa.
 3. SociaBuzz TRIBE adalah fitur untuk mempermudah penerima menerima dukungan, donasi, pemberian atau apresiasi dalam bentuk uang dari pemberi. Untuk penerima diberi biaya layanan 5%
 4. SociaBuzz SHOP adalah fitur untuk mempermudah penjual menjual produk ke pembeli. Biaya layanan 5%
 5. Penulis melakukan riset pencairan dana dari sociabuzz, menghasilkan pencairan dana perlu 3 hari kerja sejak tanggal konfirmasi penarikan dan sabtu atau minggu tidak bekerja, biaya layanan tersebut untuk ke rekening bank Rp 4500 dan akun gopay Rp1.000.
- Saweria.co. Penulis melakukan analisis pada competitor yaitu saweria berfokus fitur. Dalam website saweria.co simple dalam desain dan mudah digunakan oleh para streamer di Indonesia.



Sumber: Saweria.co, 2021

Gambar 3.5 Competitor Nyawer.co

Penulis melakukan riset pencairan dana pada saweria, untuk Dana yang dicairkan minimal Rp 100.000 dan 3 hari kerja. Untuk pencairan dana akan terpotong Rp 5.000. dan setiap transaksi yang masuk akan terpotong 5% (untuk OVO 6%).

Dalam hasil riset dari competitor tersebut ditemukan kekurangan dari produk yang dimiliki dari PT Global Digital artha:

1. Fontnya dalam penggunaan sedikit.
2. Kurangnya pengenalan kepada para streamer.
3. Pencairan dana yang terbilang cukup lama, dari kompetitor yang lain hanya membutuhkan waktu kurang lebih dari 3 hari
4. Tampilan dalam platform donasi terlihat complex bagi para *creator* dan *streamer* akan membingungkan dalam penggunaan fitur.
5. Banyak link yang dikasih not found semua untuk para content creator.

b. Melakukan Riset Pasar tentang Pencarian Penyedia Jasa Supir

Penulis melakukan riset tentang produk antara lain market dan kecacatan produk tersebut.

- Riset pasar, Penulis melakukan riset pasar dari produk supir.net. pada bulan agustus 2021 dalam website loker.my.id terdapat lowongan kerja mencari supir sebanyak 480 orang dan website indeed terdapat lowongan kerja mencari supir pribadi sebanyak 143 lowongan.

The image shows two screenshots of job search results. The top screenshot is from loker.my.id, displaying a search for 'Lowongan Kerja Supir Terbaru Agustus 2021' with 480 results. The bottom screenshot is from indeed.com, showing search results for 'supir pribadi' with 143 results. Both screenshots include search filters and navigation options.

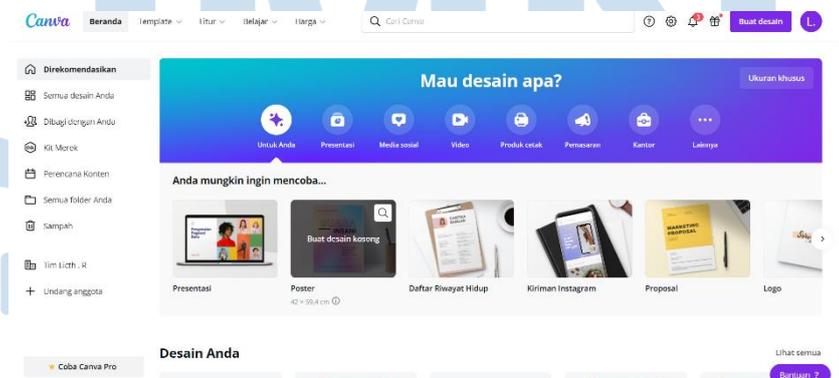
Sumber: Data perusahaan, 2021

Gambar 3.6 Data Pencarian Lowongan Kerja Supir Agustus 2021

- Penulis melakukan analisis atau riset secara langsung kepada produk dan menemukan kecacatan ada yaitu pada notifikasi website. Jelasnya pada saat customer sudah memilih supir yang ingin digunakan tidak adanya muncul notifikasi dari sisi supir untuk melaksanakan pekerjaan tersebut. Penulis juga menemukannya tidak ada tracking pada supir yang sudah selesai dalam pekerjaannya.

2. Pembuatan Proposal Desain Platform Donasi

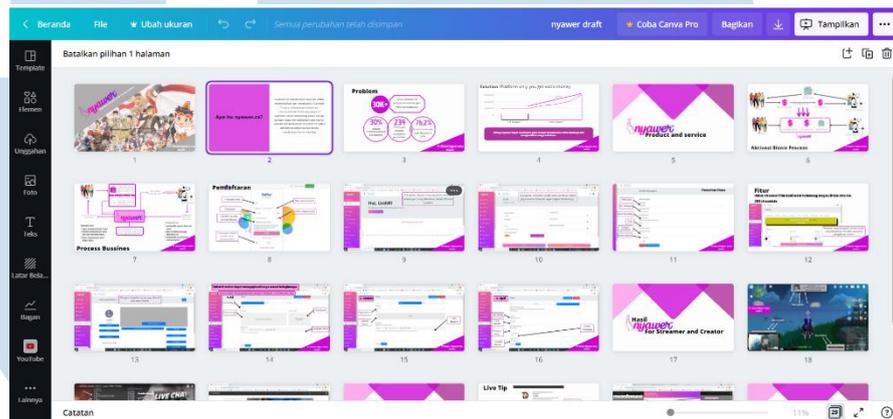
Setelah penulis melakukan riset pasar dalam platform donasi di Indonesia Penulis diberikan tugas untuk membuat *prototype* proposal desain nyawer.co untuk para investor. Penulis melakukan pembuatan proposal dengan konten tentang produk, *problem*, *solution* dan fitur supaya penampilan website dan hasil desain proposal menarik bagi investor. Dalam gambar 3.7 merupakan media desain canva yang diakses melalui internet website yang digunakan sebagai alat desain dalam pembuatan proposal desain platform donasi. Setelah dibuat akan diserahkan kepada Erwin draft untuk dilihat dan kelayakan dalam penggunaan.



Sumber: Data perusahaan, 2021

Gambar 3.7 Canva Sebagai Alat Desain

Penulis melakukan pembuatan desain proposal yang berisi tentang produk *problem, solution*, fitur, *business model, market* dan cara untuk melakukan donasi. Pada gambar 3.8 merupakan hasil akhir dalam pembuatan desain proposal dengan berwarna ungu kemudahan dan berbagai fitur yang ditunjukkan. Proposal itu bertujuan untuk menyampaikan kepada investor.

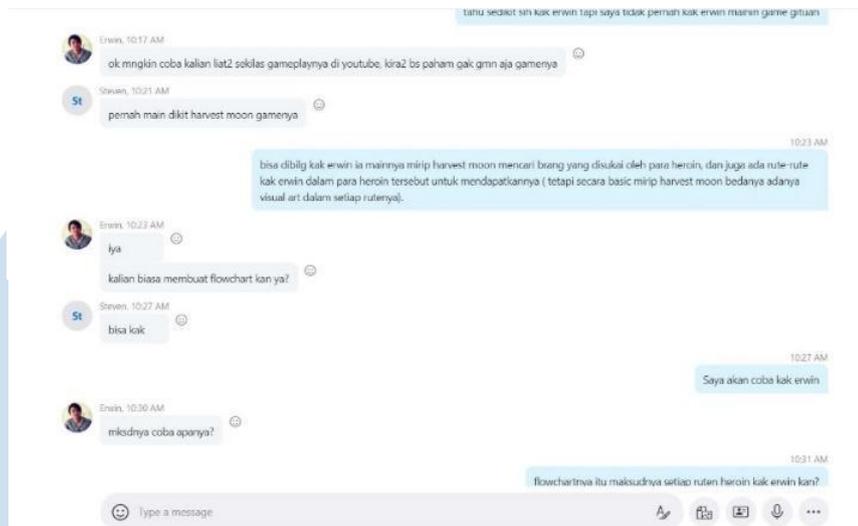


Sumber: Data perusahaan, 2021

Gambar 3.8 Hasil Desain Proposal Platform Donasi

3. Pengembangan *Development Product* dari Diskusi

Dalam Pengembangan proyek penulis terlebih dahulu melakukan diskusi dalam proyek pengembangan permainan dalam mobile. Dalam pembahasan diskusi tersebut berupa pengenalan genre dari game, flowchart yang diperlukan, desain-desain contoh yang akan muncul dan melakukan beberapa analisis referensi game yang sudah ada. Dalam gambar 3.9 merupakan diskusi melalui media skype bersama pembimbing lapangan dan rekan kerja dalam membahas proyek game tersebut.



Sumber: Data perusahaan, 2021

Gambar 3.9 Diskusi Media Skype

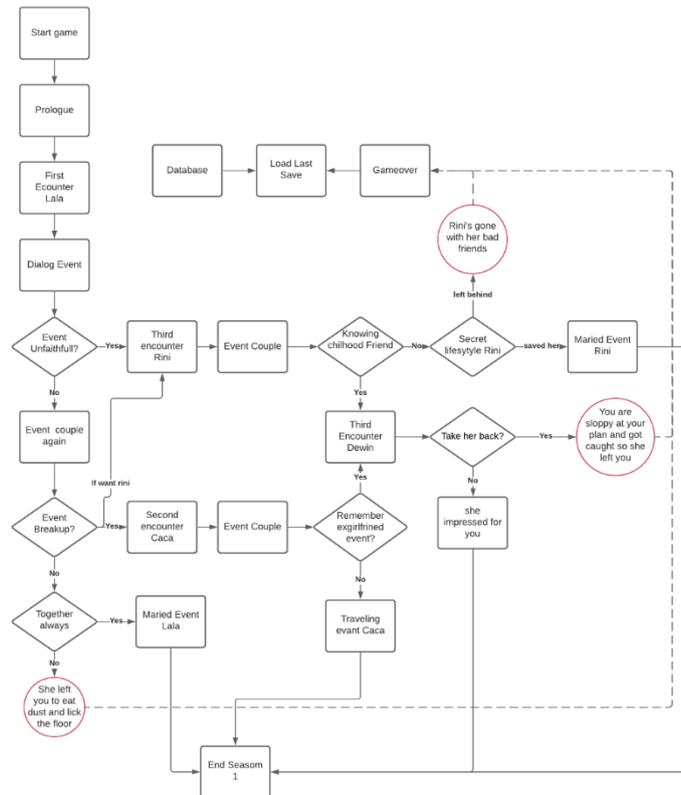
Dari hasil diskusi tersebut penulis diberi tugas untuk melakukan review beberapa game dan diimplementasikan dalam konsep idea dari proyek game. Gambar 3.10 merupakan salah satu contoh game yang di review dan akan menjadi referensi dalam pembuatan proyek game.



Sumber: Data perusahaan, 2021

Gambar 3.10 Referensi dalam Proyek Game

Dalam hasil review tersebut penulis mencatat pada media google drive yang berisi tentang sistem dari pergerakan game, ending ceritanya, desain-desain dalam game dan flowchart dalam game tersebut.



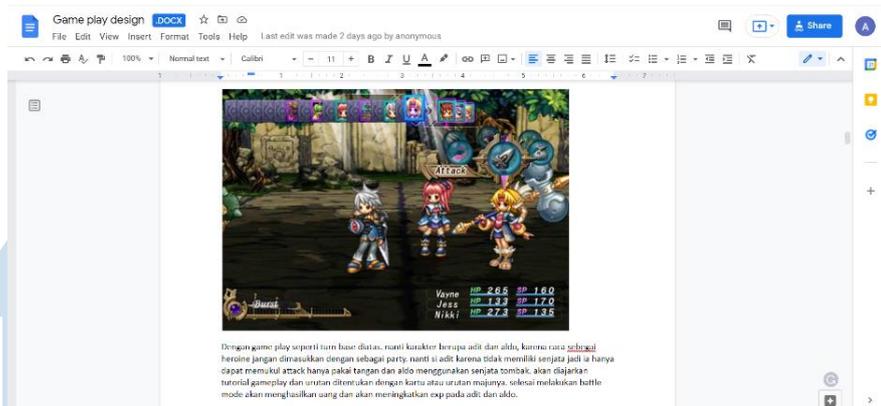
Sumber: Data perusahaan, 2021

Gambar 3.11 Hasil dari Review Pembuatan

Gambar 3.11 merupakan hasil dari pembuatan flowchart dalam proyek game tersebut. Flowchart ini menjelaskan jalan cerita dari proyek game tersebut dari awal mulai permainan hingga akhir dari permainan tersebut. Flowchart ini digunakan untuk mempermudah jalan cerita dan pembuatan sistem dalam *coding*.

Selain pembuatan flowchart penulis juga melakukan pencatatan desain sebagai referensi untuk proyek game tersebut.

Gambar 3.12 merupakan hasil dari pencatat referensi desain untuk proyek game tersebut dan setelah pelaksanaan selesai akan pengumpulan ke supervisor.



Sumber: Data perusahaan, 2021

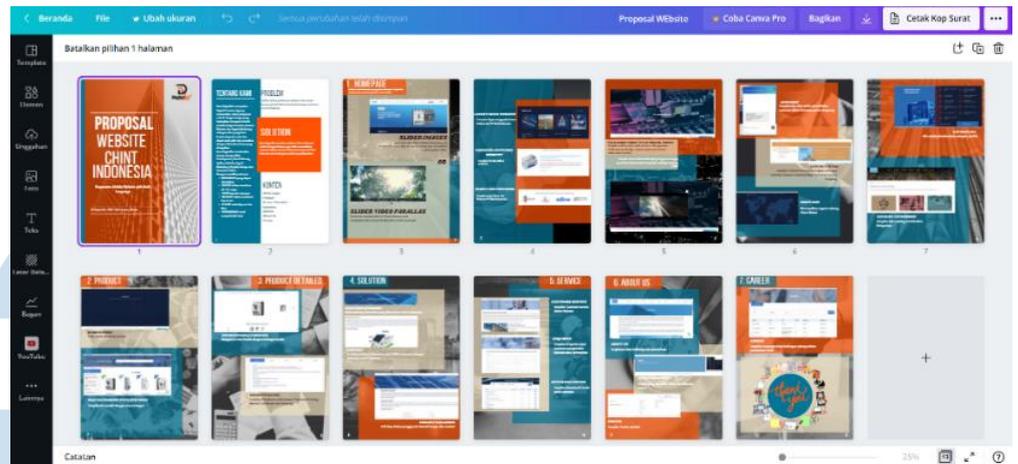
Gambar 3.12 Pencatatan Desain Referensi Proyek

4. Pembuatan Desain Proposal Website, Digital Marketing dan SEO

Penulis diberikan tugas dalam pembuatan proposal website, SEO dan Sosial media oleh pembimbing lapangan. Dalam gambar 3.7 merupakan media desain canva via internet website untuk pembuatan proposal yang dibentuk. Penulis membuat proposal website yang telah ada isinya hanya tinggal membuat desain dalam proposal tersebut.

Desain proposal website berisi tentang hasil jadinya website-website yang telah dibentuk dari PT Global Digital Artha. Isinya antara lain *Homepage* dari website tersebut, produk yang ditampilkan, dan tampilan service yang ditawarkan.

Dalam pembuatan proposal penulis mencari berbagai sumber referensi agar proposal yang dihasilkan akan menarik perhatian client. Setelah penulis melaksanakan pembuatan proposal akan memberi laporan kepada pembimbing agar diberi arahan untuk memperbaiki desain dari proposal tersebut. Arahan ini berupa warna yang digunakan, isi konten yang diperbaiki perkataan dan desain halaman. Gambar 3.13 merupakan hasil akhir desain proposal dalam website yang dibentuk dan setelah selesai pelaksanaan akan dikumpul ke supervisor. Dengan desain proposal menggunakan biru, orange dan coklat yang sesuai dengan logo perusahaan.



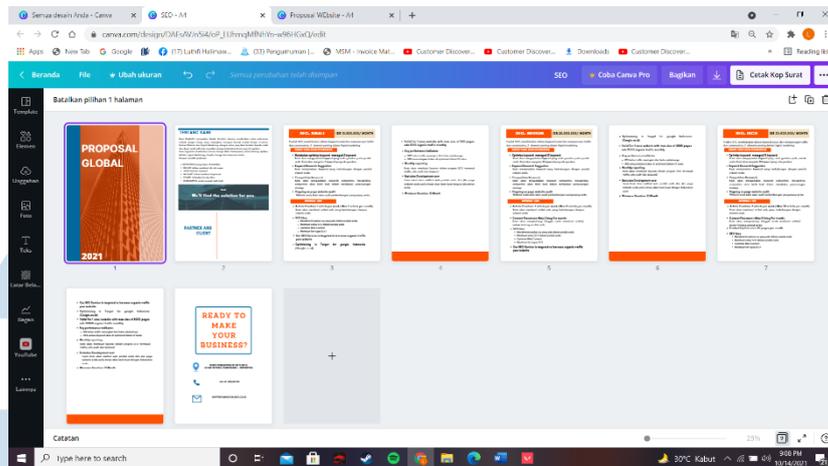
Sumber: Data Perusahaan, 2021

Gambar 3.13 Hasil akhir Pembuatan Proposal

Penulis diberikan tugas membuat proposal produk tentang digital marketing yaitu SEO. Disini penulis awalan diberi pekerjaan dalam menganalisis produk SEO dan harga yang ada pada industri sehingga dalam pembuatan proposal memiliki isi tentang produk SEO. Setelah mengumpulkan data dari analisis penulis langsung membuat proposal produk SEO dengan media canva.com.

Setelah penulis melakukan pembuatan proposal produk SEO, penulis memberikan laporan kepada pembimbing lapangan supaya dapat diberikan arahan kembali dan direvisi. Pembimbing lapangan memberi arahan berupa line spacing dari kalimat, tata letak kalimat, dan penggunaan *font*. Gambar 3.14 merupakan hasil akhir desain proposal dalam website yang dibentuk dan setelah selesai pelaksanaan akan dikumpul ke supervisor. Dengan penggunaan warna orange sesuai dengan logo perusahaan. Penulis juga membuat 1 proposal dengan template yang sama dengan menggunakan bahasa Inggris.

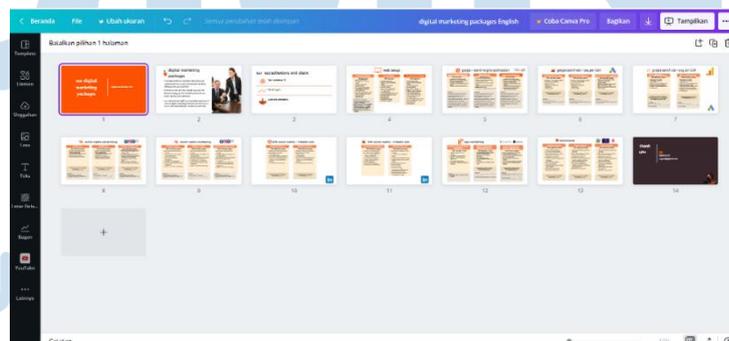
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Sumber: Data Perusahaan, 2021

Gambar 3.14 Hasil akhir Pembuatan Proposal

Penulis diberikan kembali tugas pembuatan proposal produk tentang sosial media. Penulis sudah diberi isi konten dalam pembuatan sosial media sehingga penulis hanya membuat desain proposal produk tersebut. Penulis mencari kembali referensi bentuk desain dari dalam proposal produk. Setelah penulis melakukan pembuatan proposal produk SEO, penulis memberikan laporan kepada pembimbing lapangan supaya dapat diberikan arahan kembali dan direvisi. Arahan diberikan pembimbingan lapangan berupa penggunaan warna dan line spacing. Penulis membuat 1 versi kembali dengan bahasa Inggris. Gambar 3.15 merupakan hasil akhir desain proposal dalam website yang dibentuk dan setelah selesai pelaksanaan akan dikumpul ke supervisor.



Sumber: Data Perusahaan, 2021

Gambar 3.15 Hasil akhir Pembuatan Proposal

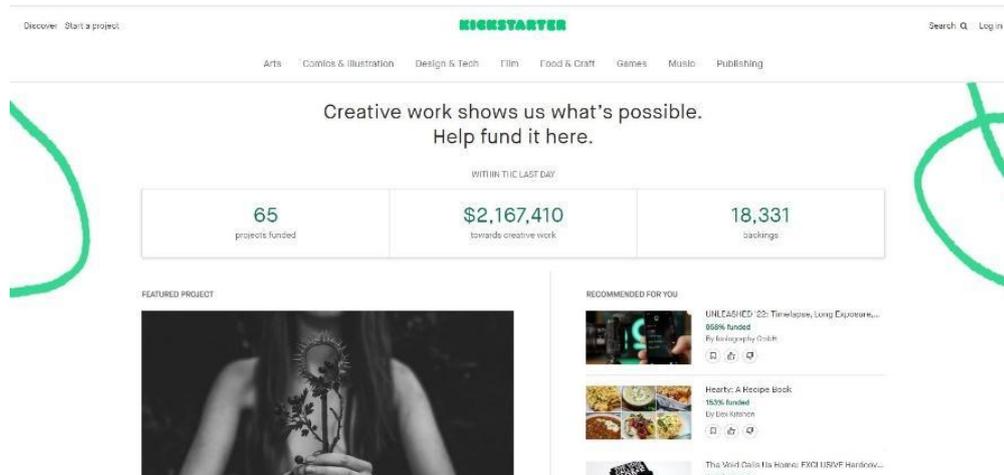
5. Pembuatan Ide *Campaign* dan Pitch Deck

1. Pembuatan Ide *Campaign*

Pada awalnya penulis, pembimbing lapangan dan rekan kerja melakukan diskusi atau meeting dengan media *skype*, disini pembimbing lapangan melakukan diskusi untuk menyampaikan tugas yang dimaksud dalam melakukan *campaign* dalam website *kickstarter.com*. *Kickstater.com* merupakan website yang diperuntukkan pada perusahaan untuk mendapatkan *fundraising* atau penggalangan dana pada produk yang ingin dibuat. Dari hasil diskusi penulis dan rekan kerja melakukan pencarian referensi dari beberapa produk yang dapat menarik perhatian audiens. Penulis dan rekan kerja saling tukar pikiran untuk ide *campaign* yang akan ditunjukkan pada website *kickstarter.com*.

Penulis dan rekan kerja membuat *campaign* dalam website tersebut secara bertahap, tahap pertama menjelaskan produk apa, Goals (tujuan) yang dibutuhkan, reward diberikan, komposisi yang diberikan dan lain-lain. Setelah tahap-tahapan selesai akan langsung diberikan kepada pembimbing magang untuk ide rancangan dan akan melakukan berdiskusi. Setelah beberapa diskusi rancangan tersebut akan dilanjutkan kepada divisi lain untuk membuat menjadi bagus dan profesional.

Penulis dan rekan kerja bekerja sama untuk membuat ide *campaign* ini yang ditujukan untuk website *kickstarter* yang bertujuan untuk mencari donasi perkembangan untuk *developing* produk game dari PT Global Digital Artha yaitu Kode Keras Series. Penulis dan rekan kerja melakukan riset dari beberapa game yang telah berhasil untuk mengumpulkan dana, hal ini dapat sebagai tujuan atau cara untuk membentuk desain untuk *kickstarter* tersebut.



Sumber: Data Perusahaan, 2021

Gambar 3.16 Website Campaign

2. Pembuatan Ide *Pitch Deck*

Pembuatan ide *pitch deck* penulis bekerja sama dengan rekan kerja untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Pembimbing lapangan banyak memberi info atau referensi yang ada untuk *pitch deck* dan penulis bersama rekan kerja tetap mencari referensi *pitch deck* untuk mendapatkan hasil lebih maksimal. Dalam pembuatan ide *pitch deck* menggunakan media canva.com bersama rekan kerja. Penulis menggunakan sumber referensi yang dipakai dari website, blog sampai media youtube untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

Setelah membuat ide *pitch deck* bersama rekan kerja, penulis langsung menyampaikan ke pembimbing lapangan untuk melakukan diskusi lebih dalam rencana tersebut bersama rekan kerja. Akhirnya hasil telah selesai dalam pembuatan ide rancangan tersebut akan disalurkan kepada divisi lain untuk diperbagus dan dibuat dalam profesional sebagaimana *pitch deck* untuk menarik perhatian investor.

3.3.2 Kendala yang ditemukan

Terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh penulis selama pelaksanaan praktik kerja magang yaitu sebagai berikut :

1. Kendala dalam Hubungan Komunikasi

Penulis mengalami kesulitan dalam melakukan pekerjaan dengan maksimal karena magang bersifat WFH (*work from home*). Dalam magang WFH penulis susah dalam melakukan kontak langsung sama pembimbing lapangan. Adanya kendala dalam internet yang tiba-tiba mengalami penurunan kecepatan sehingga untuk menghubungi pembimbing lapangan mengalami kesulitan. Terjadinya kendala mati listrik pada wilayah penulis sehingga susahnya melakukan pekerjaan tersebut.

2. Pembuatan Desain Proposal

Penulis mengalami kesulitan dalam membuat desain dalam proposal secara visual dari sisi konsep dan implementasi karena membutuhkan kemampuan penggunaan aplikasi photoshop atau kemampuan sejenisnya. Desain dari proposal ini membutuhkan kemampuan editor dalam pembuatan desain dan memerlukan kemampuan pemahaman dalam pembuatan proposal tersebut sehingga hasil desain proposal maksimal dalam visual dan penyampaian materi.

3. Pencarian Riset Pasar pada Platform Donasi Online dan Penyedia Jasa Supir

Penulis mengalami kesulitan untuk mencari data-data riset pasar dalam platform donasi dan penyedia jasa supir. Pertama platform donasi, untuk platform donasi sudah ada market leadernya sehingga harus memikirkan saran atau strategi dalam pembuatan untuk dapat memenangkan dari market leader. Penulis juga sulit mendapatkan sumber-sumber yang berfokus kepada platform donasi karena minimnya pengetahuan tentang teknologi platform donasi. Kedua platform penyedia jasa supir, untuk

platform ini penulis sulit mencari sumber-sumber yang tersedia karena penyedia jasa supir jarang ditemukan atau dicari pelanggan. Untuk *market* penyedia jasa supir masihlah minim karena *market* penyedia jasa supir bersifat WOM (*Word Of Mouth*).

4. Pengembangan *Development* Produk

Penulis mengalami kendala melakukan diskusi karena WFH (*Work From Home*) sehingga kurang maksimal dalam melakukan diskusi tersebut dan mengalami waktu yang cukup lama. Dalam pengembangan proyek penulis mengalami kesulitan dalam pencarian data game, karena memerlukan kemampuan dalam programming dan mengetahui berbagai macam tipe game. Dalam kemampuan programming pencarian data berupa *asset*, *bin data* dalam aplikasi game tersebut. Penulis juga mengalami kendala dalam pencarian referensi game karena pencarian game memiliki genre *visual novel*, *rpg* dan harus mengerti konsep dari game tersebut. Penulis juga harus memiliki pikiran kritis dalam menganalisa game tersebut dari segi desain, tata letak dan penggunaan warna.

5. Pembuatan Ide Campaign dan Pitch Deck

Penulis mengalami kendala dalam melakukan diskusi tentang perbedaan pendapat, sehingga perbedaan pendapat itu membuat hasil yang menjadi waktu yang lama pada bagian itu saja. Penulis juga mengalami kendala dalam berkomunikasi dengan pembimbing lapangan atau supervisor sehingga untuk mendapat balasan membutuhkan waktu yang cukup lama.

3.3.3 Solusi atas kendala yang ditemukan

Berdasarkan kendala yang dihadapi oleh penulis pelaksanaan praktik kerja magang terdapat solusi yang ditemukan untuk menyelesaikan kendala tersebut yaitu sebagai berikut:

1. Kendala dalam hubungan komunikasi

Penulis beradaptasi dengan keadaan dalam melakukan praktek kerja magang. Penulis mengatur ketika mengalami terjadinya mati listrik penulis pindah ke cafe atau pindah untuk melakukan magang dan ketika internet mengalami down atau penurunan sinyal penulis melakukan pergantian internet menggunakan internet mobile. Penulis juga melakukan tanggung jawab pekerjaan yang diberikan dan selalu melakukan pelaporan kepada pembimbing lapangan ketika terjadi masalah.

2. Pembuatan desain proposal

Penulis belajar menggunakan alat desain canva.com secara maksimal dengan fitur jarang digunakan serta belajar cara untuk menggunakan aplikasi desain dengan memahami dan mencoba mengaplikasikan fitur dari canva tersebut. Penulis juga belajar dari sumber referensi untuk ide desain proposal tersebut dan menerima arahan atau masukan dari pembimbing lapangan secara langsung maupun tidak langsung. Dari melakukan hal ini penulis lebih dapat mencari kembali referensi sumber yang menarik.

3. Pencarian riset pasar pada platform donasi dan penyedia jasa supir

Penulis belajar tentang tugas yang diberikan melalui internet secara luas. Penulis melakukan analisis tidak hanya dari google akan tetapi memainkan game secara langsung dan menonton dari website youtube. Dari melakukan ini penulis belajar sumber dalam analisis tidak hanya dari google akan tetapi dapat dari mana saja. Penulis juga mempelajari benar-benar dari platform donasi baik industri dan keuntungan yang diperoleh sehingga dalam analisis ini akan dapat informasi secara maksimal.

4. Pengembangan Produk

Penulis mempelajari pemahaman tugas yang diberikan pada programming dalam pencarian game *review* tersebut. Selain itu penulis juga mempelajari tipe-tipe game dan desain game yang

memiliki kompatibel atau berkemungkinan mirip dengan proyek tersebut. Dalam pencarian melalui sumber artikel, video dan lain-lainnya yang dapat sebagai sumber dalam pengembangan proyek tersebut. Penulis juga mempelajari analisis kritis dalam pengembangan proyek dengan memperhatikan segala hal kecil seperti jalan cerita game, desain game, *campaign* game dan keunikan dari game yang lainnya sehingga penulis dapat menemukan info menarik untuk dapat mengembangkan game tersebut.

5. Pembuatan Ide Campaign dan Pitch Deck

Solusi dari perbedaan pendapat, penulis mengalah karena masih kurang ada fakta-fakta dan pengalaman dalam ide campaign maupun pitch deck tersebut. Penulis juga perlu adanya fakta yang membuat argumen atau pendapat tersebut kuat untuk digunakan supaya dapat menarik perhatian investor dan pelanggan. Penulis belajar untuk mengeluarkan pendapat perlu ada data-data yang mendukung supaya pendapat tersebut dapat diterima untuk dalam masyarakat.

3.3.4 Implementasi *design idea* pada *product development*

Design idea adalah pemikiran dalam pemecahan masalah dalam tuntutan desain yang digunakan *game developer*. Penulis melakukan desain idea pada konten website kickstater.com yang tujuannya untuk menarik perhatian para investor dalam pengembangan produk games. Dalam pembuatan *design idea* untuk konten website kickstarter.com dengan cara melihat beberapa acuan atau referensi dari game yang telah berhasil. Dengan referensi ini akan dapat beberapa idea yang mungkin dapat diterapkan dan dapat diperbagus sehingga para investor akan tertarik. Idea yang telah didapatkan dapat dibuat terdahulu *prototype* dan memberi contoh untuk sebagai gambaran yang akan muncul dalam website tersebut.

Contoh Proyek game yang telah berhasil Love Esquire-Dating Sim/RPG/Visual Novel yang dimana *genre game* yang mirip dari produk dimiliki. Dari konten mereka kita dapat bisa tarik beberapa *idea*, dari *heading website* yang memiliki penceritaan singkat yang menarik untuk para investor dan memiliki desain yang sesuai dengan *genre game* tersebut yaitu RPG/Visual Novel, sesudah heading dimasukkan trailer video yang sesuai dengan karakter muncul dalam heading suara yang digunakan juga cocok dalam genre rpg dan adanya sedikit bumbu komedi untuk menarik perhatiannya investor. Sesudah trailer mulai konten yang website yang dari *story, updates, eksklusif, Successful Unlocked, features, Heroines, Gameplay, Endings, Voice, Picture CGS and BGS, Character, Progress dan Reward*. Dari hal referensi yang ada kita dapat membuat *idea* sendiri dengan sesuai dengan genre game dan kita *develop* (dikembang) keinginan kita bagaimana, dengan hal ini lah kita dapat membuat design idea untuk konten dari website kickstarter.com. Dalam pembuatan ini juga perlu tim untuk memaksimalkan hasil yang diinginkan dan dalam tim tersebut dapat mengeluarkan pendapat yang sesuai atau menarik sehingga dalam *design* tersebut menarik untuk para investor.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA