

**PERANCANGAN *BOARD GAME* BUDDY PEKERTI SEBAGAI
SARANA MENGATASI KASUS *BULLYING*
BERSAMA RUBER ILAB**



LAPORAN MAGANG

Raihandhafa Rifqi Jauharie

0000031283

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2024

**PERANCANGAN *BOARD GAME* BUDDY PEKERTI SEBAGAI
SARANA MENGATASI KASUS *BULLYING***

BERSAMA RUBER ILAB



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Raihandhafa Rifqi Jauharie

0000031283

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Raihandhafa Rifqi Jauharie

Nomor Induk Mahasiswa : 00000031283

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenjang : S1

Laporan Magang dengan judul:

**PERANCANGAN *BOARD GAME* BUDDY PEKERTI SEBAGAI SARANA
KASUS BULLYING BERSAMA RUBER ILAB**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan magang yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 31 Mei 2024



Raihandhafa Rifqi Jauharie

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN *BOARD GAME* BUDDY PEKERTI SEBAGAI
SARANA MENGATASI KASUS *BULLYING*
BERSAMA RUBER ILAB**

Oleh

Nama	: Raihandhafa Rifqi Jauharie
NIM	: 00000031283
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Fakultas	: Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 05 Juni 2024
Pukul 10.00 s.d 10.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Cennywati, S.Sn., M.Ds.
1024128201/071277

Penguji



Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.
0326128001/038953

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresa Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Raihandhafa Rifqi Jauharie

NIM : 00000031283

Program Studi : DKV

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : Laporan Magang

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas laporan magang saya yang berjudul.

PERANCANGAN *BOARD GAME* BUDDY PEKERTI SEBAGAI SARANA MENGATASI KASUS *BULLYING* BERSAMA RUBER ILAB

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan laporan magang saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 24 Mei 2024

Yang menyatakan,


(Raihandhafa Rifqi Jauharie)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang yang berjudul PERANCANGAN *BOARD GAME BUDDY PEKERTI* SEBAGAI SARANA MENGATASI KASUS *BULLYINH BERSAMA RUBER ILAB*. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar S. Ds pada Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.

Selama menjalani program magang ini, penulis telah memperoleh banyak pelajaran berharga yang akan dimanfaatkan dalam perjalanan hidup di masa depan. Pengetahuan dan pengalaman yang didapatkan dari program magang ini diharapkan dapat membawa manfaat yang luas, tidak hanya bagi penulis sendiri tetapi juga bagi keluarga dan orang-orang terdekat.

Penulis menyadari bahwa laporan ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. PT. Pemimpin.Id bersama Ruber Ilab selaku tim visual, perusahaan tempat kerja magang.
4. Rico Juni Artanto, sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
6. Ardiles Akyuwen, S.Sn., M.Ds., sebagai Koordinator Magang Program Studi Desain Komunikasi Visual.

7. Cennywati, S.Sn., M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

Semoga karya ilmiah ini bisa bermanfaat di masyarakat dan pengembangan lebih lanjut bagi tempat magang maupun diri sendiri.

Tangerang, 24 Mei 2024


(Raihandhafa Rifqi Jauharie)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN BOARD GAME BUDDY PEKERTI SEBAGAI SARANA MENGATASI KASUS *BULLYING*

BERSAMA RUBER ILAB

(Raihandhafa Rifqi Jauharie)

ABSTRAK

Program magang merdeka merupakan salah satu opsi oleh Universitas Multimedia Nusantara untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana seni dan desain, yang mana mahasiswa akan melakukan kerja praktek lapangan dalam sebuah industri dan terlibat langsung dalam lingkungan kerja. Magang ini berlangsung selama empat bulan atau sama dengan enam ratus delapan puluh jam kerja. Penulis memilih Pemimpin.Id sebagai tempat untuk magang karena industri ini berfokus pada pengembangan diri dan juga Membuat program edukasi pengembangan diri yang menyesuaikan kebutuhan generasi muda dalam menciptakan inovasi yang berdampak dan terukur. Tujuan penulis melaksanakan praktek kerja magang adalah untuk mengembangkan keterampilan dan juga memperoleh wawasan baru terhadap perkembangan industri saat ini, penulis mengerjakan proyek pembuatan content plan, poster, dan mengedit video untuk beberapa event, dan proyek utama dari pengerjaan magang adalah membuat board game untuk mengatasi atau mengurangi kasus bullying di masyarakat khususnya anak remaja. Dengan proyek tersebut penulis mendapatkan pengalaman kerja lapangan seperti soft skills yaitu komunikasi dan berkolaborasi bersama tim profesional.

Kata kunci: Board game, Bullying, Desain grafis

Designing the Buddy Pekerti Board Game as a Means to Address Bullying Cases Together with Ruber iLab

(Raihandhafa Rifqi Jauharie)

ABSTRACT (English)

The Merdeka Internship Program is one of the options offered by Universitas Multimedia Nusantara to fulfill the requirements for obtaining a Bachelor of Arts and Design degree. In this program, students undertake practical fieldwork within an industry and engage directly in a professional work environment. The internship lasts for four months, equivalent to six hundred and eighty working hours. The author chose Pemimpin.Id as the internship site because this industry focuses on personal development and creates educational programs tailored to the needs of the younger generation, aiming to foster impactful and measurable innovation. The purpose of undertaking the internship was to develop skills and gain new insights into the current industry trends. The author worked on a project to create a board game aimed at addressing or reducing bullying cases in society, particularly among teenagers. Through this project, the author gained practical work experience and developed soft skills such as communication and collaboration with a professional team.

Keywords: Board game, Bullying, Graphic Design

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang	2
1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Deskripsi Perusahaan	5
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	9
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	9
3.2 Tugas yang Dilakukan	10
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang	13
3.3.1.2 Proyek 2: Poster <i>Event</i>	17
3.3.1.3 Proyek 3: <i>Roadshow</i> Petualangan Si Bakat	20
3.3.1.4 Proyek 4 : Konten <i>Mentoring Essay by Avatar</i>	23
3.3.1.5 Proyek 5: Perancangan <i>Board Game Buddy Pekerti</i>	28
3.3.2 Kendala yang Ditemukan	36
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	36
BAB IV PENUTUP	37
4.1 Kesimpulan	37
4.2 Saran	37
DAFTAR PUSTAKA	xxxix



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang.....	11
--	----



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 logo pemimpin.id	5
Gambar 2.2 struktur organisasi	6
Gambar 2.3 lead the fest.....	7
Gambar 2.4 leaders cafe	8
Gambar 2.5 Teras Belajar	8
Gambar 3.1 Bagan alur koordinasi.....	10
Gambar 3.5 Hasil <i>brief</i> poster	17
Gambar 3.6 Hasil poster sebelum revisi	18
Gambar 3.7 Hasil poster.....	19
Gambar 3.8 Hasil post Instagram.....	19
Gambar 3.9 Aset Video.....	20
Gambar 3.11 Hasil video.....	23
Gambar 3.12 Aset video.....	25
Gambar 3.13 Proses editing	25
Gambar 3.14 Isi voice over avatar	26
Gambar 3.15 Hasil video.....	27
Gambar 3.16 Design thinking	29
Gambar 3.17 Referensi <i>board game</i> Semester Baru by <i>Peace Generation</i>	29
Gambar 3.18 Referensi card game TentangKita	30
Gambar 3.19 Referensi card game TentangKita	31
Gambar 3.20 Layout untuk kartu Buddy Pekerti	32
Gambar 3.21 game attributes	33
Gambar 3.22 Perancangan visual kartu <i>board game</i>	33
Gambar 3.23 Visual akhir kartu <i>board game</i>	34
Gambar 3.24 Sketsa box <i>board game</i>	35
Gambar 3.25 Perancangan <i>design packaging</i>	35
Gambar 3.26 Hasil akhir <i>design packaging</i>	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM 01	xi
Lampiran B Kartu MBKM 02.....	xli
Lampiran C Daily Task MBKM 03	xlii
Lampiran D Lembar Form Bimbingan Internship Report	li
Lampiran E Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	lii
Lampiran F Surat Penerimaan Magang.....	liii
Lampiran G Lampiran Pengecekan Hasil Turnitin	lv
Lampiran H semua hasil karya tugas yang dilakukan selama kerja magang	lvi

