

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

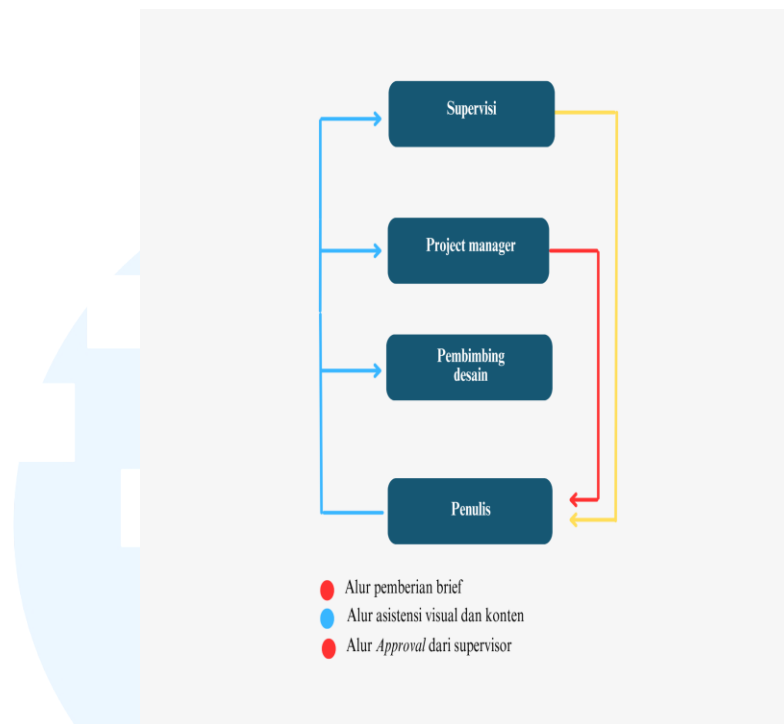
Dalam menjalankan program magang ini penulis bekerja bersama tim Ruber Ilab sebagai *graphic designer*. Penulis membuat perancangan board game mulai dari *brainstorming*, menentukan konsep, tujuan pembuatan, observasi, hingga hasil karya akhir. Berikut merupakan kedudukan dan koordinasi penulis selama menjalankan magang di Pemimpin.id.

3.1.1 Kedudukan

Penulis bekerja sebagai *intern graphic* di Ruber Ilab yang membantu dan perancangan *board game* Buddy Pekerti. Awalnya, penulis menjadi *content creator* yang berfokus pada media sosial seperti *Instagram*, penulis ditugaskan untuk membuat berbagai jenis konten. Setelah itu, penulis beralih pada pembuatan *board game* Buddy Pekerti dan merancang bersama tim dari Ruber Ilab yang dikepalai oleh *head* dari Ruber Ilab.

3.1.2 Koordinasi

Dalam koordinasi pada saat perancangan *board game* Buddy Pekerti ini brief diberikan langsung oleh supervisi ke *head of Ruber* lalu disalurkan kepada tim *board game*. Kemudian, penulis akan melakukan pengumpulan data dan observasi terkait *brief* yang disampaikan. Setelah mendapat *brief*, penulis mulai melakukan riset dan mencari referensi, *moodboard*, dan visual yang nantinya akan diaplikasikan kedalam *board game*. Dalam pelaksanaannya tim dan juga supervisi akan melakukan *meeting* setiap Senin pukul 16.00 WIB untuk membahas desain dan konten visual *board game*.



Gambar 3.1 Bagan alur koordinasi.

Setelah tahap asistensi dilakukan, penulis akan memperbaiki atau menambah konten atau elemen visual yang sudah disetujui oleh pembimbing dan kepala tim. Setelah perbaikan tersebut dilakukan, penulis akan mengirimkan *final design*, sehingga pembimbing dan kepala tim bisa melihat proses akhir dari visual board game yang penulis rancang.

Dalam proses pembuatan boardgame ini terdapat 2 kali *revamp* untuk packaging yang dibuat, hasil *revamp* ini dilakukan berdasarkan evaluasi yang didapatkan dari rangkaian roadshow perdana yang dilakukan dan pendapat dari beberapa pihak, sehingga tim board game memutuskan untuk melakukan *revamp* ke dalam ukuran yang lebih memudahkan untuk dibawa-bawa.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama menjalani proses kerja magang di Pemimpin.ID, penulis mengerjakan beberapa proyek yang diberikan oleh supervisi berdasarkan *brief*. Berikut adalah

tabel yang berisi tugas atau proyek yang dilakukan penulis selama menjalani program magang.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	Minggu 1	Membuat <i>content plan</i> bulanan	Membuat jadwal dan konsep untuk konten di bulan Februari
2	Minggu 2	Membuat poster dan mengikuti <i>event</i> Ibu Kardus	<i>Event Workshop Recycling</i> menggunakan bahan dasar kardus, membuat poster acara, dan mengunggah ke <i>Instagram</i>
3	Minggu 3	Membuat <i>pitch deck</i> perusahaan	Membuat <i>pitch deck</i> perusahaan karena adanya <i>rebranding</i> logo dan nama perusahaan
4	Minggu 4	Membuat poster <i>event coaching with LEGO</i>	Acara yang berbasis <i>coaching</i> dengan menggunakan lego sebagai bahan materi. Penulis juga membuat poster dan beberapa konten untuk acara ini
5	Minggu 5	Membuat poster dan video untuk <i>event</i>	Membuat poster dan <i>video reels</i> untuk <i>Instagram coaching session</i>
6	Minggu 6	Membuat konten avatar untuk <i>event</i>	Membuat poster dan juga membuat video untuk <i>reels Instagram</i> dan dilanjut dengan menyunting video yang sudah diambil.
		Membuat konten <i>behind the scene</i> konten avatar	Menyunting video proses pembuatan <i>video reels avatar</i> untuk <i>event</i> .
7	Minggu 7	Mencari <i>media partner</i> untuk <i>event</i>	Mencari dan menghubungi media yang bisa dijadikan <i>partner</i> untuk <i>event essay</i> dan juga <i>event mentoring</i> di <i>Instagram</i> .
8	Minggu 8	<i>Board game</i> Buddy Pekerti	Melakukan <i>meeting</i> untuk penyusunan <i>board game</i> dengan menggunakan <i>google meet</i> dan melakukan <i>brainstorming</i>

9	Minggu 9	<i>Board game</i> Buddy Pekerti	Membahas tentang media sosial <i>role</i> , <i>content</i> pilar, konten, jadwal, konten, <i>PIC</i> , dan bahasan <i>bank content</i> .
10	Minggu 10	<i>Board game</i> Buddy Pekerti	Membuat <i>deck</i> perancangan <i>board game</i> Buddy Pekerti, mencari visual, konsep, referensi, warna, <i>moodboard</i> , observasi, <i>ideation</i> .
11	Minggu 11	<i>Board game</i> Buddy Pekerti	Memulai konsep pertama dengan <i>prototype</i> dengan memainkan <i>board game</i> .
		<i>Board game</i> Buddy pekerti	Memulai konsep kedua dengan <i>prototype</i> dengan memainkan <i>board game</i> .
		<i>Board game</i> Buddy Pekerti	Memulai konsep ketiga dengan <i>prototype</i> dengan memainkan <i>board game</i>
12	Minggu 12	<i>Board game</i> Buddy Pekerti	Melakukan <i>testing</i> akhir pada <i>board game</i> Buddy Pekerti dengan melakukan permainan di beberapa sekolah di Jakarta
13	Minggu 13	<i>Board game</i> Buddy Pekerti	Pencetakan <i>board game</i> Buddy Pekerti untuk bisa dijadikan alat bantu pada sesi <i>coaching</i> dan sarana untuk menanggulangi kasus <i>bullying</i>
14	Minggu 14	<i>Project coaching</i> FTMD ITB	Penulis juga terlibat dalam proyek baru yang sedang dikerjakan sejak bulan Maret 2024, yaitu memberikan program <i>coaching</i> pada fakultas FTMD. <i>Coaching</i> yang dilakukan merupakan rangkaian proses untuk mahasiswa mengenali kekuatan mereka, lalu menggunakannya untuk mencapai tujuan sukses menempuh pendidikan. Dalam proyek ini, penulis terlibat dalam prakegiatan ataupun hari kegiatan. Penulis bertugas untuk

			membuat <i>design</i> pada atribut yang diperlukan, dan membantu kegiatan <i>coaching</i> yang dilakukan.
--	--	--	---

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis menguraikan penjelasan secara rinci mengenai pekerjaan yang telah dilakukan oleh penulis selama menjalani proses kerja magang

3.3.1 Proses Pelaksanaan

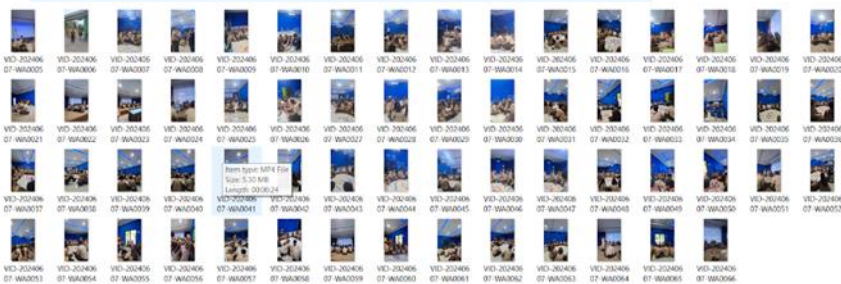
3.3.1.1 Proyek 1 Stop *Bullying goes to SMAN 82 Jakarta*

Pada saat proses pelaksanaan kerja magang, awalnya penulis mendapatkan *brief* pada 5 Februari 2024 dari supervisi untuk menangani media sosial sekaligus menjadi *content creator* sebagai langkah awal penulis dalam menjalani program kerja magang. Setelah mendapatkan *brief*, penulis diminta supervisi untuk membuah hasil *output* berupa video dari sebuah kegiatan anti *bullying* yang dilaksanakan di SMAN 82 Jakarta. Penulis membuat *recap video* berdasarkan kegiatan *event* yang berlangsung di sekolah dengan menggunakan sejumlah video yang telah diambil ketika *event* di SMAN 82 Jakarta sedang berlangsung.



Gambar 3.1 *Brief awal*

Penulis mendokumentasikan setiap momen berharga yang menunjukkan interaksi positif dan perkembangan bakat di antara para peserta. Dokumentasi ini tidak hanya digunakan untuk keperluan promosi, tetapi juga untuk evaluasi program dan membantu tim dalam memahami dampak dari kegiatan yang telah dilaksanakan. Melalui dokumentasi yang cermat, penulis menyajikan hasil video yang jelas mengenai efektivitas program sekaligus mendorong perbaikan berkelanjutan guna mencapai tujuan yang lebih baik di masa mendatang.

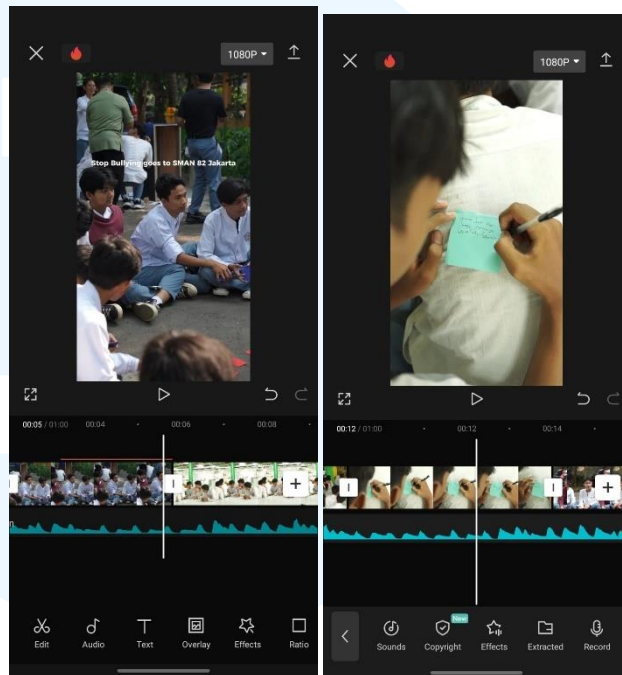


Gambar 3.2 Aset video

Berikut merupakan aset yang akan digunakan untuk video kegiatan event yang berlangsung di SMAN 82 Jakarta. Isi video tersebut mencakup beberapa kegiatan seperti footage ,kegiatan saat coaching ,mengambil momen siswa sedang mengikuti tahapan acara, dan penyuntingan footage vibes yang disertakan agar memberikan kesan yang menarik untuk nantinya saat di publikasikan.

Dengan menggunakan aplikasi dan perangkat lunak penyuntingan video, penulis menyunting cuplikan yang telah diambil untuk menghasilkan konten yang menarik dan informatif,

mulai dari sesi pembukaan, workshop, hingga aktivitas penutupan. Ada juga sesi interview terkait event yang telah diselenggarakan seperti feedback, kesan dan pesan selama mengikuti acara, dan beberapa pertanyaan lain nya.

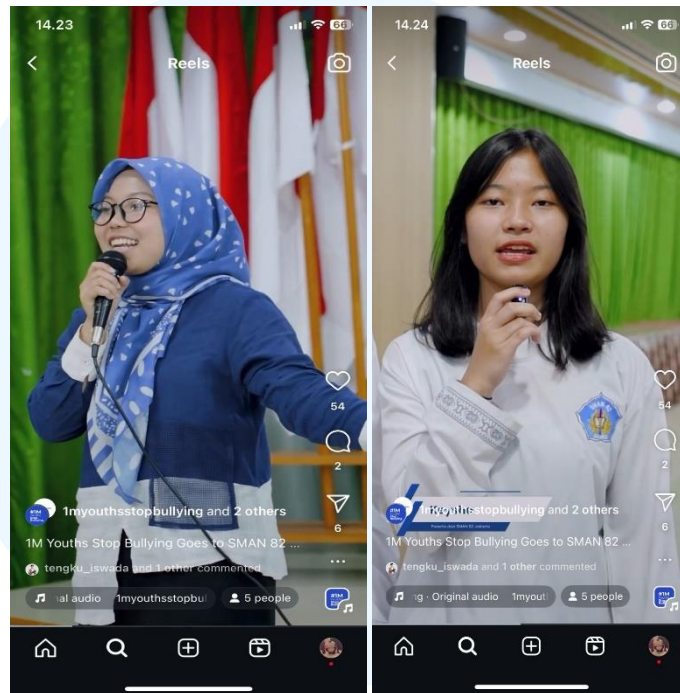


Gambar 3.3 Proses *editing*

Pada proses penyuntingan, penulis menggunakan aplikasi CapCut. Aplikasi tersebut biasa digunakan untuk membuat konten bagi tim Ruber Ilab dengan format potrait yang merupakan format standar untuk Instagram. Proses editing ini memakan cukup banyak waktu karena memilih momen yang tepat dan juga footage yang harus disunting dengan cermat, penulis juga menambahkan beberapa teks kedalam video menggunakan font Montserrat Bold sebagai headline copy text, dan sub line section, sementara Montserrat Reguler sebagai body text.

Penggunaan transisi juga dilakukan dengan menggunakan effect fast motion untuk menambahkan visual yang lebih menarik, black fade agar hasil video terlihat lebih rapih dan

penggunaan backsound yang semangat, agar menambahkan kesan yang lebih muda. Setelah melakukan beberapa revisi secara offline, lalu hasil dari konten akan diunggah pada platform Instagram.



Gambar 3.4 Hasil video

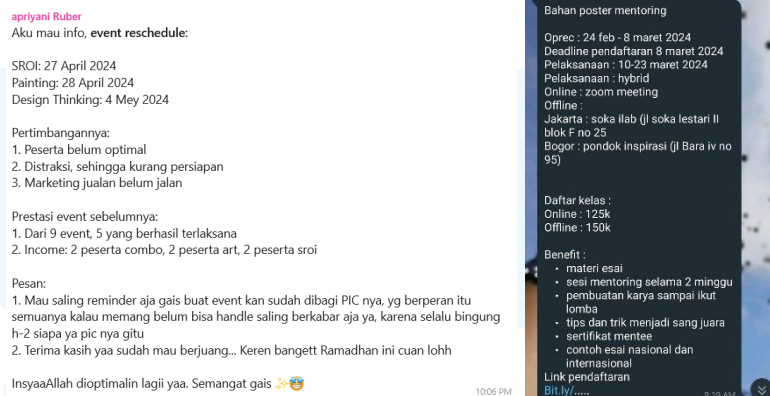
Berikut adalah foto dari hasil konten event Stop Bullying yang tersedia di platform Instagram. Video ini berdurasi 1 menit 10 detik dengan insight yang telah dilihat sebanyak 1.500 kali, dan 54 orang telah menyukai video tersebut. Pada video tersebut penonton akan menemukan segmen pembuka dan penutup yang akan memberikan kerangka waktu dengan jelas untuk video konten yang disajikan. Dalam konten tersebut penonton bisa melihat kegiatan event yang diselenggarakan di SMAN 82 Jakarta.

Penulis juga menemukan adanya kendala dan masalah dalam proses pembuatan video yang diawali dari kurangnya kualitas gambar yang diambil sehingga penulis harus melakukan beberapa perubahan pada warna dan kualitas, selain itu, penentuan

waktu unggahan konten yang sangat sedikit karena adanya promosi event lainnya sehingga penulis mengerjakan karya kurang maksimal.

3.3.1.2 Proyek 2: Poster Event

Penulis mendapatkan *brief* untuk membuat poster dan konten terkait *event* sebagai bagian dari tugas magang. Proses ini dimulai dengan pemahaman mendalam terhadap tujuan dan tema *event*, memastikan setiap elemen desain dan konten yang dibuat sesuai dengan pesan, dan *branding* Pemimpin.ID. Langkah pertama yang dilakukan penulis adalah menganalisis detail *brief* yang diberikan. *Brief* tersebut mencakup informasi penting seperti tujuan *event*, target audiens, pesan utama yang ingin disampaikan, dan elemen visual yang harus ada dalam poster dan konten. Penulis juga berdiskusi dengan tim pemasaran dan penyelenggara *event* untuk mendapatkan wawasan lebih lanjut mengenai harapan dan kebutuhan spesifik dari *event* tersebut.



Gambar 3.5 Hasil *brief* poster

Setelah mendapatkan gambaran yang jelas, penulis memulai proses kreatif dengan *brainstorming* ide-ide desain dan konten. Penulis membuat sketsa awal dan konsep visual yang kemudian dikembangkan menjadi desain poster. Dalam proses ini, penulis

mempertimbangkan aspek estetika dan fungsional, memastikan poster menarik perhatian dan informatif. Poster tersebut mencakup elemen-elemen penting seperti judul acara, tanggal, waktu, lokasi, dan informasi kontak dan cara pendaftaran.

Date	Time	Event	Tema	Speaker	PIC	Biaya
16/03/24	16.00-17.30	Coaching Journey 1	Be Brave Be You Yuk Jadi lebih baik di Ramadhan Kalian	Apriyani Supriatna	Aziz	25K
20/03/24	15.00-17.30	Facilitation	How to Effective Meeting in Organization?	Mega Anun	Aji	25K
22/03/24	15.00-17.00	Literasi Keuangan	How to Make Financial Budgeting During ramadhan	Prita Ghozial/ Kaisalaz	Choki	50K
23/03/24	15.30-18.30	Art Time	Relax Your Ramadhan, It's Painting Time	Asti Husain	Rukiah	100K
27/03/24	09.00-12.00	NLP	NLP for Youth Transformation	Agus Harianto	Mega	250K
29/03/24	15.30-18.30	Baca Buku Bareng	Simple Insight from The Book	Everyone	Apri	15K
30/03/24	15.30-18.30	Design Thinking	Let's Bring Design Thinking for Our Activities	Rico Juni A	Sherly	100K
31/03/24	15.30-18.30	Coaching Journey 2	Know You, Know Your Purpose for This Ramadhan	Dina Kamalia/ Rina S	Mahen	150K
02/04/24	09.00-12.00	SROI	Yakin Komunitasmu Berdaya? Yuk Hilung Sudah Bingung Berdayakan Komunitasmu	Mahendra Iswada	Ficky	50K
-	-	FOJB Camp	Leadership Creativity Camp	LCC Team	-	-

Gambar 3.6 Hasil poster sebelum revisi

Setelah melakukan beberapa tahap asistensi kepada supervisi, penulis diminta untuk melakukan beberapa revisi terhadap visual poster karena adanya perubahan tanggal dan elemen yang kurang cocok untuk poster yang telah dibuat, perubahan tersebut antara lain, warna dari beberapa bagian poster, penempatan tulisan poster, dan juga jadwal event yang akan diselenggarakan. Setelah penulis mendapat *brief* revisi maka penulis langsung melakukan beberapa perubahan dalam visual poster seperti *brief* yang diberikan oleh supervisi.

Date	Time	Event	Tema	Speaker	Price
19/03/24	16.00-17.30	Coaching Journey 1	Do Brave, Do You Yak Jadi lebih baik di Ramadhan Kali ini	Apryani Supriana	25K
20/03/24	16.00-17.30	Facilitation	How to Effective Meeting in Organization?	Mega Amun	25K
23/03/24	15.30-18.30	Art Time	Relax Your Ramadhan It's Painting Time	Zoli Husain	100K
24/03/24	15.30-18.00	Literasi Keuangan	How to Make Financial Budgeting During Ramadhan	Kays Abdul Fatah	Free
27/03/24	09.00-12.00 13.00-15.00	NLP	• NLP for Communication • NLP for Youth Transformation	• Agus Harianto • Tanti Manly D	250K
29/03/24	15.30-18.30	Baca Buku Bareng	Simple Insight from The Book	Everyone	15K
30/03/24	15.30-18.30	Design Thinking	Let's Bring Design Thinking for Our Activities	Rico Juni A	100K
31/03/24	15.30-18.30	Coaching Journey 2	Know You, Know Your Purpose for This Ramadhan	Rina Said	150K
02/04/24	09.00-12.00	SROI	Yakin Komunitasmu Berdaya? Yuk Hilang Sisa! Berapa Sedekahmu Kontribusimu	Mahendra Iwanda	50K

• Agile • Innovation • Transformation

Gambar 3.7 Hasil poster

Berikut adalah hasil poster *event* yang sudah diunggah pada platform Instagram. Pada poster tersebut terdapat sebuah struktur *grid* dalam format potret. Format tersebut memiliki ruang vertikal yang cukup panjang untuk memberikan informasi yang jelas untuk pembaca.



Gambar 3.8 Hasil post Instagram

Dalam proses pembuatan poster event penulis mendapati beberapa kendala dan masalah antara lain, waktu yang ditentukan sangat singkat sehingga penulis kurang memaksimalkan kemampuan untuk menyelesaikan poster, dan waktu dan tanggal event bisa berubah setelah final poster selesai, pemilihan warna yang ditentukan oleh supervisor kurang menarik sehingga poster yang dibuat oleh penulis terlihat kurang menarik.

3.3.1.3 Proyek 3: *Roadshow* Petualangan Si Bakat

Pada 23 April 2024, penulis mendapatkan kesempatan untuk turun langsung ke sebuah event sosial yaitu Malam Bina Iman dan Taqwa (MABIT) yang diadakan di TPA Al A'raf, Tangerang Selatan. Keterlibatan ini memberikan pengalaman berharga bagi penulis untuk melihat secara langsung bagaimana sebuah event sosial diselenggarakan dan berinteraksi dengan komunitas setempat. Penulis menggunakan peralatan multimedia yang disediakan untuk mengambil gambar dan video, serta melakukan penyuntingan awal di lokasi acara.



Gambar 3.9 Aset Video

Pada gambar di atas, terdapat beberapa video yang diambil pada 23 April 2024 di TPA Al A'raf, Tangerang Selatan. Isi video tersebut mencakup beberapa kegiatan yang diselenggarakan di TPA, antara lain kegiatan saat *coaching* dengan sarana *board game* Petualangan Si Bakat, mengambil momen anak-anak saat bermain,

dan penyuntingan *footage vibes* yang disertakan agar memberikan kesan yang menarik untuk nantinya saat di publikasikan.

Dengan menggunakan aplikasi dan perangkat lunak penyuntingan video, penulis menyunting cuplikan yang telah diambil untuk menghasilkan konten yang menarik dan informatif. Selama *roadshow* berlangsung, penulis bertugas mendokumentasikan setiap kegiatan, mulai dari sesi pembukaan, *workshop*, hingga aktivitas penutupan. Penulis merekam momen-momen berharga yang menunjukkan interaksi positif dan perkembangan bakat peserta. Dokumentasi ini tidak hanya digunakan untuk keperluan promosi, tetapi juga untuk evaluasi program dan membantu tim dalam melihat dampak dari kegiatan yang telah dilakukan.

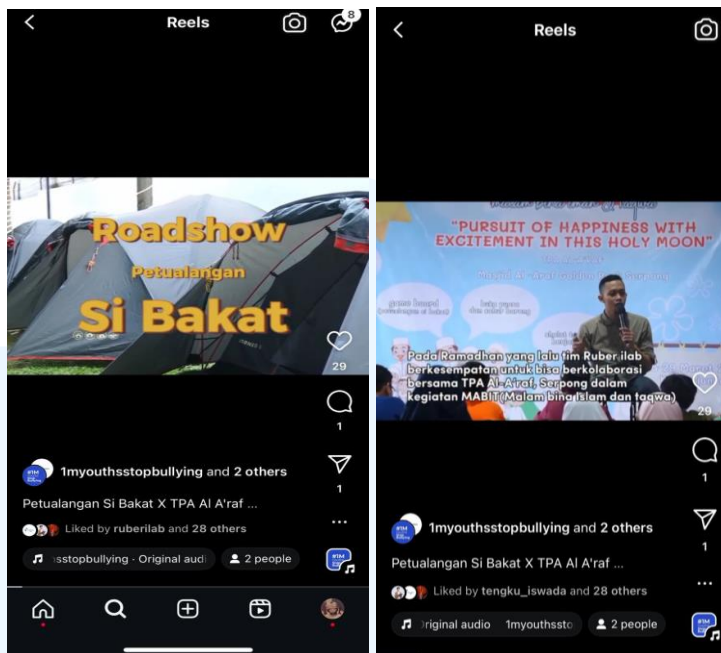


Gambar 3.10 Proses revisi video

Setelah selesai, penulis mengasistensikan karya kepada supervisor secara langsung untuk mendapatkan feedback dan revisi. Feedback yang diperoleh adalah dengan menghapus Ruber Ilab dan diubah menjadi *Roadshow* petualangan Si Bakat, dengan menggunakan font *montserrat*, dan perbaikan kalimat yang kurang tepat, penulis juga diminta untuk mempercepat *body text* dalam video agar lebih mudah dibaca dan tidak menunggu terlalu lama. Setelah adanya revisi maka hasil akhir dari video sudah di *approve* oleh supervisi.

Penambahan *backsound* pada proses penyuntingan juga dipilih secara seksama dengan menggunakan *backsound* yang tenang. Penulis juga menambahkan beberapa teks kedalam video menggunakan font *Montserrat Bold* sebagai *headline copy text*, dan *sub line section*, sementara *Montserrat Regular* sebagai *body text*. Selain itu, penulis memasukkan beberapa *effect* suara untuk menambahkan kesan menarik. Setelah melakukan beberapa revisi secara *offline*, lalu hasil dari konten akan diunggah pada *platform Instagram*.





Gambar 3.11 Hasil video

Berikut adalah foto dari hasil konten *event* MABIT yang tersedia di *platform Instagram*. Video ini berdurasi 1 menit 15 detik dengan *insight* yang telah dilihat sebanyak 444 kali, bahkan 30 orang menyukai video tersebut. Pada video tersebut penonton akan menemukan segmen pembuka dan penutup yang akan memberikan kerangka waktu dengan jelas untuk video konten yang disajikan. Video yang menampilkan keseruan anak-anak di TPA bermain *board game* menunjukkan reaksi dan mimik wajah yang sangat ceria dan menarik.

Proses pengerjaan video, penulis mendapati beberapa masalah dan kendala antara lain, akses ke daerah yang akan penulis datangi terbilang jauh dan sulit, hasil video yang disunting tidak bisa dipakai karena tidak sesuai dan juga hasil video bergetar,

3.3.1.4 Proyek 4 : Konten *Mentoring Essay by Avatar*

Pembuatan proyek kali ini menjadi sebuah tantangan yang menarik bagi penulis karena dimulai dengan mendapatkan *brief* untuk

membuat konten promosi *event mentoring* bersama tim dari Ruber Ilab. Konten tersebut bertujuan untuk mengajak audiens untuk menghadiri *event* yang akan diselenggarakan. Proses dimulai dengan sebuah sesi *brainstorming* untuk mendapatkan ide kreatif yang akan menciptakan dampak yang signifikan dan menarik minat dari target audiens.

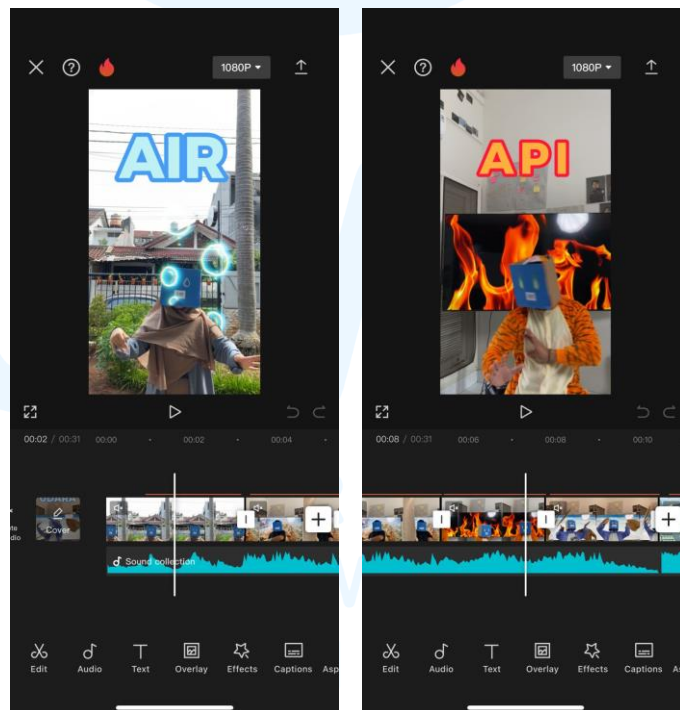
Dalam sesi *brainstorming*, tim kreatif menemukan inspirasi dari konsep avatar yang sedang marak di masyarakat saat itu. Ide ini dianggap relevan dan inovatif karena fenomena avatar tidak hanya sedang populer, tetapi juga memiliki daya tarik yang kuat, terutama di kalangan generasi muda. Avatar dengan kemampuannya untuk merepresentasikan diri secara *online*, maka memiliki potensi besar untuk menjadi medium yang efektif dalam menjangkau masyarakat dan menyampaikan pesan-pesan yang penting.

Konsep avatar kemudian diadopsi dan diangkat menjadi tema utama dalam pembuatan konten promosi *event mentoring*. Penulis bersama tim mengembangkan ide-ide yang kreatif dan menarik seperti penggunaan avatar dalam konteks situasi kehidupan nyata yang relevan dengan tema *mentoring*, contohnya avatar dapat digambarkan sebagai seorang yang sedang mencari arah dan bimbingan dalam karier atau pendidikan, dan *event mentoring* dihadirkan sebagai solusi yang tepat untuk membantu avatar dan audiens lainnya dalam mencapai potensi mereka.



Gambar 3.12 Aset video

Pada gambar di atas terdapat beberapa video yang disunting untuk menjadi aset konten *mentoring by avatar* yang berisikan video proses pembuatan konten menggunakan beberapa atribut yang dibuat oleh tim sebagai bahan tambahan agar isi konten yang disajikan menarik bagi penonton. Proses pengambilan gambar menggunakan kamera dari iPhone karena proses dan hasil gambarnya yang mudah dan terbelah jernih. Dengan menggunakan latar belakang TV yang menayangkan *element* dari setiap avatar, hal tersebut menambahkan kesan yang menarik bagi penonton dan juga beberapa *talent* menggunakan kostum yang berwarna sesuai dengan elemen avatar masing masing.



Gambar 3.13 Proses editing

Sementara itu, proses *editing* lainnya penulis menggunakan aplikasi *CapCut* dengan format *potrait* yang menjadi format standar untuk *Instagram*. Aplikasi tersebut biasa digunakan untuk membuat konten *editing* bagi tim Ruber Ilab. Dalam proses *editing* ini memerlukan waktu yang cukup singkat karena video yang ditujukan hanya untuk promosi. Penyuntingannya penulis menggunakan transisi yang juga disertakan efek visual seperti api, air, tanah, dan udara guna menggambarkan elemen dari avatar.

Penulis juga menambahkan beberapa teks ke dalam video dengan menggunakan font *Montserrat Bold* sebagai *headline copy text*, dan *sub line section*. Selain itu, *Montserrat Reguler* sebagai *body text*. Penulis juga menambahkan *backsound* dari *opening* film avatar dan di akhir video penulis juga memasukan *voice over* untuk menjadi *backsound* video yang menceritakan tentang perjalanan avatar mencari kelas essay.

1. Konten Promosi Essay versi Avatar
air tanah api udara
neneku sering bercerita tentang masa lalu pada saat2 damai, saat avatar mengendalikan keseimbangan antara suku air, kerajaan tanah, negara api, pengembara udara, tapi itu semua berubah saat negara api menyerang.

air tanah api udara
nenekku sering bercerita tentang masa lalu pada saat dia berkeliling dunia, saat ia mengisi kelas-kelas essay di berbagai tempat. sebelum ia wafat, ia memberikanku wasiat untuk untuk belajar menulis essay dan aku menemukan info ini

Gambar 3.14 Isi voice over avatar

Pasca menerima hasil final dari *script* melalui aplikasi *WhatsApp*, maka penulis lanjut mengerjakan penyuntingan video dengan memasukkan *script* ke dalam video. Kemudian, penulis mengajukan hasil videonya untuk menerima tahap revisi secara *offline*. Setelah melewati berbagai revisi hingga ke final, penulis lanjut mengunggah konten bertajuk *event mentoring* menulis essay

yang telah disetujui oleh supervisi dan telah diunggah pada platform *Instagram*.



Gambar 3.15 Hasil video

Berikut merupakan hasil video yang telah diunggah pada platform *Instagram*. Pada video tersebut terdapat sebuah struktur *grid* dalam format potrait. Format tersebut memiliki ruang vertikal yang cukup panjang, walaupun pada horizontal terbatas. Akan tetapi, pembagiannya cukup penting untuk mengatur elemen secara proporsional dengan cepat.

Video hasil dari konten mentoring *essay by avatar* ini berdurasi 30 detik yang sudah dilihat sebanyak 5610 kali dan 150 orang memberikan suka pada video tersebut. Pada video tersebut penonton akan menemukan segmen pembuka dan penutup yang akan memberikan kerangka waktu dengan cukup jelas untuk video konten yang disajikan.

Video yang menampilkan beberapa *talent* dari tim Ruber Ilab dengan mengikuti gerakan avatar dari berbagai elemen yang dimiliki, terdapat transisi yang terjadi setelah Negara Api menyerang dan

masuk ke dalam *voice over* yang menceritakan kisah avatar mencari kelas *mentoring essay* dan diakhiri oleh poster dari *event* tersebut.

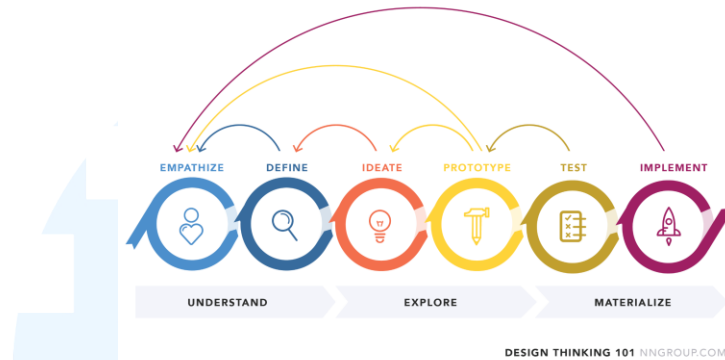
Penulis mengatur alur cerita yang menarik untuk ditonton dan pesan yang ingin disampaikan mampu terealisasi dengan baik. Penulis juga menemukan adanya kendala dan masalah dalam proses pembuatan video yang diawali dengan kurangnya dukungan alat untuk menyunting video seperti kamera yang mengakibatkan kurangnya kualitas hasil gambar yang diambil. Sebab, penulis mengambil gambar dengan menggunakan kamera iPhone. Selain itu, penentuan waktu unggahan konten yang sangat sedikit karena adanya promosi *event* lainnya sehingga penulis mengerjakan karya kurang maksimal.

3.3.1.5 Proyek 5: Perancangan *Board Game* Buddy Pekerti

Bullying merupakan segala bentuk penindasan ataupun kekerasan yang dilakukan dengan sengaja oleh satu atau sekelompok orang terhadap orang lain dengan tujuan untuk menyakiti. Maka dari itu, proyek ini bertujuan untuk membuat sebuah permainan yang memiliki sebuah komponen, cerita, dan teknik yang beragam. *Board game* dirancang untuk memberikan pengalaman belajar sekaligus bermain dengan mengasah daya ingat, berpikir strategis, dan kemampuan bersosialisasi. Perancangan ini dibuat dengan metode *design thinking* yang diawali dengan proses *emphaty* dan melakukan observasi data dari kasus-kasus *bullying*.

Berikut adalah gambaran dari *ideation* dalam bentuk perancangan *board game* yang didasarkan pada survei terkait maraknya kasus *bullying* yang mulai diangkat di berbagai sosial media. Guna memperluas jangkauan survei, maka tim juga berkoordinasi dengan Tim FOJB yang memiliki kegiatan langsung

turun ke sekolah-sekolah untuk menggali lebih banyak fenomena yang berkaitan dengan seputar *bullying*.



Gambar 3.16 Design thinking

Hasilnya menunjukkan bahwa hampir di setiap sekolah terjadi kasus *bullying*, tidak hanya menjadi korban tapi juga banyak murid yang menjadi pelaku walaupun tidak disadari. Oleh karena itu, tim berdiskusi dengan pakar ahli, dalam hal ini tim berdiskusi dengan beberapa psikolog terkait *bullying* dan akhirnya memutuskan untuk membuat boardgame ini.



Gambar 3.17 Referensi *board game* Semester Baru by *Peace Generation*

Dalam *board game* ini, penulis menggunakan referensi dari Semester Baru *by Peace Generation*. Kemudian, penulis mengimplementasikan pada rancangan *game* yang membuat peserta bisa bermain untuk saling berinteraksi dan saling membantu agar setiap pesertanya memiliki nilai kebahagiaan yang tinggi. Permainan ini dianggap akan menang apabila semua orang mendapatkan bahagia dan akan gagal ketika ada salah satu pemain yang sedih. Permainan ini juga memasukkan karakter seorang *impostor* yang akan menjadi perundung.

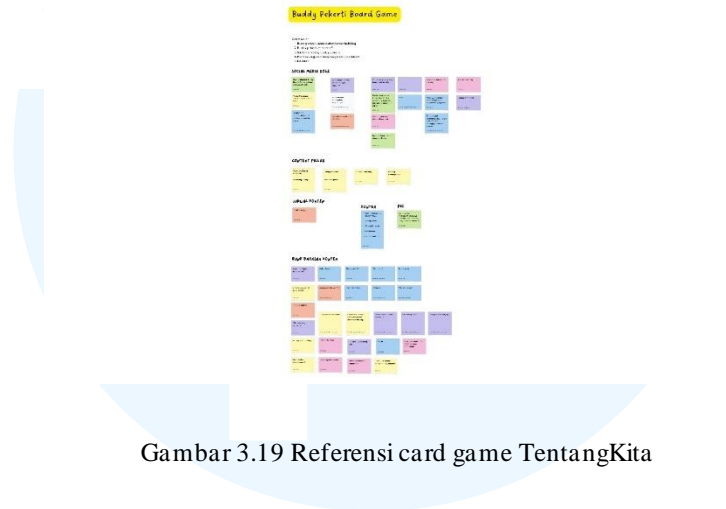


Gambar 3.18 Referensi card game TentangKita

Card Game bernama TentangKita adalah media permainan kartu untuk menciptakan hubungan yang lebih baik dengan saling memahami pikiran, isi hati, dan komunikasi. Gambar di atas adalah hasil dari *brainstorming* yang berkaitan untuk referensi dari perancangan *board game* Buddy Pekerti.

Setelah beberapa rangkaian *brainstorming*, tim mulai menyusun kalimat-kalimat yang sesuai untuk dijadikan atribut dalam *board game* ini dan mulai membuat karakter yang sesuai dengan persona yang ingin dibuat. Kemudian, tim dari Ruber Ilab menentukan ide dan nama untuk *board game*. Hasil dari penentuan ide, penulis

bersama tim membuahakan nama *Buddy Pekerti* yang berbentuk *board game* kolaboratif. Tujuan dari game ini menanamkan nilai empati dalam melihat setiap individu dan kelompok. Permainan ini memberikan kesempatan antar individu & kelompok untuk saling memahami melalui stimulus kosakata dan pertanyaan yang terstruktur.



Gambar 3.19 Referensi card game TentangKita

Pada proses ini penulis melakukan *layouting* untuk menyesuaikan pendekatan desain grafis terhadap proses permainan dan proses cara bermain dari *board game* ini pemilihan visual juga dipertimbangkan oleh penulis dan tim dari Ruber Ilab, dengan melakukan beberapa kali meeting untuk membahas *board game* sebagai acuan perancangan dengan sempurna. Penyampaian ide dari setiap anggota juga tidak luput dari perancangan *board game* Buddy Pekerti ini.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.20 Layout untuk kartu Buddy Pekerti

Berikut adalah konsep kartu edukatif yang dirancang untuk membantu mengatasi kasus *bullying* di kalangan remaja. Permainan ini mengajak pemain untuk berperan sebagai teman yang harus mengidentifikasi, mencegah, dan mengatasi berbagai kondisi emosional melalui pendekatan *coaching*.

Permainan ini memiliki empat jenis kartu, yakni kartu rasa sebagai kartu yang digunakan untuk menstimulus peserta agar memahami emosi yang dirasakan melalui kata, kartu aksi sebagai kartu yang digunakan untuk menstimulus peserta agar memahami tindakan yang akan dilakukan melalui kata yang didapat, kartu ekspresi sebagai kartu yang digunakan untuk memperkaya peserta berkomunikasi melalui kata yang didapatkan, dan kartu pikir sebagai kartu yang digunakan untuk menstimulus peserta agar mampu mencari solusi dalam sebuah masalah yang diceritakan melalui gambar yang didapatkan.

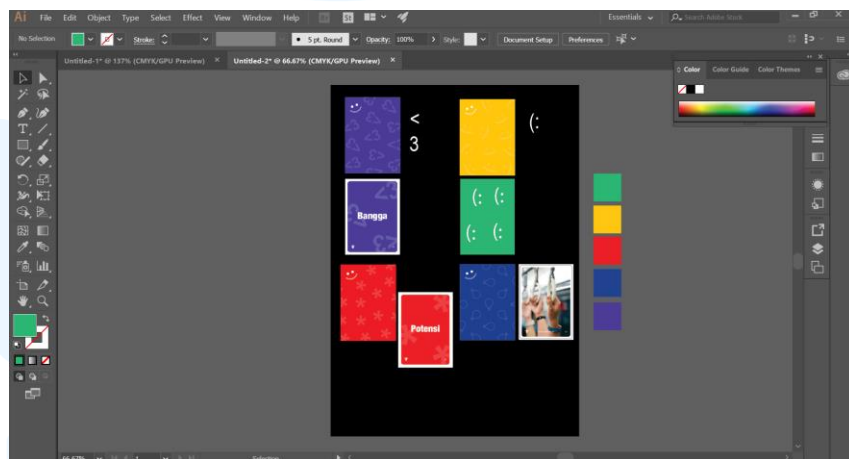
Jika seluruh kartu sudah tersusun dengan rapih seperti kartu rasa, aksi, ekspresi, dan pikir disusun secara melingkar sebagai “*center of peace*.” Selanjutnya, peserta menentukan jumlah pemain dengan minimal dua hingga sepuluh peserta yang didampingi oleh satu sampai dua pendamping.

Manfaat dari memainkan game ini, maka para remaja dapat belajar tentang pentingnya empati, komunikasi, dan kerjasama dalam menciptakan lingkungan yang aman dan suportif.



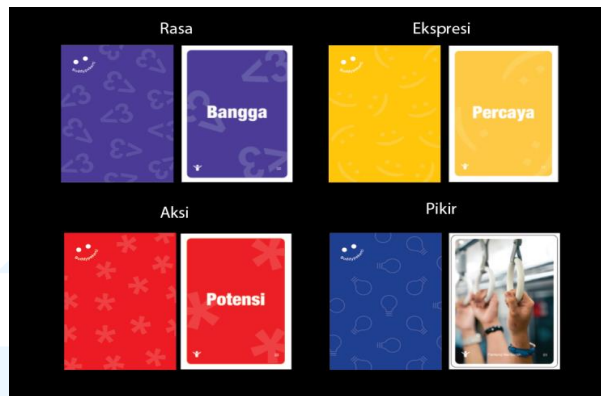
Gambar 3.21 game attributes

Berikut adalah proses pembuatan visual untuk menciptakan visual kartu untuk board game. Penulis telah melakukan beberapa percobaan visual dan warna untuk memastikan bahwa desain akhir menarik dan fungsional.



Gambar 3.22 Perancangan visual kartu board game

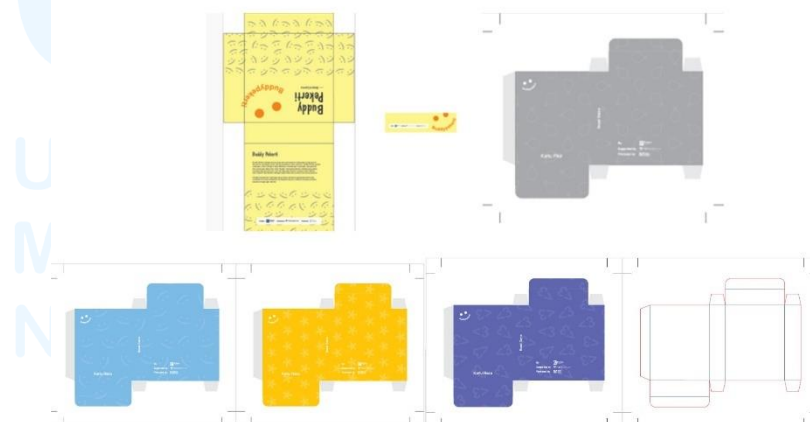
Setelah melakukan beberapa kali revisi, maka penulis dan tim dari Ruber Ilab menentukan warna, visual, dan karakter pada kartu board game dengan tepat.



Gambar 3.23 Visual akhir kartu *board game*

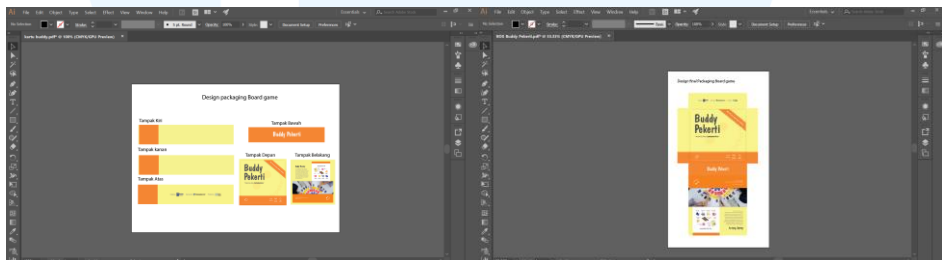
Desain kemasan untuk board game ini merupakan hasil kolaborasi antara penulis dan tim Ruber Ilab. Proses perancangan mencakup penentuan bentuk, warna, dan fungsi kemasan yang optimal. Setelah melalui berbagai tahap *brainstorming* dan evaluasi, tim memutuskan untuk menggunakan kemasan berbentuk persegi.

Pasca melewati proses pengerjaan visual akhir kartu, penulis lanjut dengan memasuki tahap pembuatan sketsa untuk box pada *board game*. Penulis membuat sketsa berdasarkan referensi yang telah penulis dapatkan selama mencari ide dan meriset.



Gambar 3.24 Sketsa box *board game*

Bentuk ini dipilih karena mampu menampung berbagai komponen *board game* "Buddy Pekerti" secara efisien, memastikan semua elemen permainan terorganisir dengan baik, dan mudah diakses oleh pemain. Selain itu, desain kemasan ini juga mempertimbangkan daya tahan sehingga tidak hanya praktis, tetapi juga menarik secara visual dan mampu melindungi isi *board game* dengan baik.



Gambar 3.25 Perancangan *design packaging*

Setelah penulis membuat desain akhir pada *packaging* untuk *board game* menggunakan desain 2D, maka desain dilanjutkan oleh tim dari Ruber Ilab untuk membuat *preview* berupa 3D untuk memperjelas hasil akhir dari *board game* Buddy pekerti.



Gambar 3.26 Hasil akhir *design packaging*

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Selama menjalankan proses kerja magang, penulis mengalami sejumlah kendala dalam melakukan pekerjaan. Kendala yang penulis temukan adalah sebagai berikut:

1. Ragu dalam menyampaikan ide ketika kegiatan brainstorming bersama tim, dan menyesuaikan tempo dengan tim lainnya.
2. *Pace* kerja yang cepat membuat penulis merasa sedikit tertinggal

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Kendala yang dialami oleh penulis dalam pembuatan karya tidak menghambat pekerjaan karena penulis menemukan solusi terhadap kendala yang telah ditemukan oleh penulis dalam proses kerja magang:

1. Penulis mulai terbiasa untuk berbicara dan mengungkapkan ide kepada tim, dan mulai bisa mengikuti tempo dengan tim lainnya.
2. Penulis juga sudah terbiasa dengan sistem budaya kerja yang dilakukan dalam perusahaan ini.

