

**PERANCANGAN DESAIN *TRADING CARD GAME* UNTUK
PREDIKT INDONESIA TANGGUH**



LAPORAN MAGANG

Devan Sterlinsius Soedarmasto

00000056303

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN DESAIN *TRADING CARD GAME* UNTUK
PREDIKT INDONESIA TANGGUH**



LAPORAN MAGANG

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

**Devan Sterlinsius Soedarmasto
00000056303**

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

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Devan Sterlinsius Soedarmasto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066303
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

**PERANCANGAN DESAIN *TRADING CARD GAME* UNTUK
PREDIKT INDONESIA TANGGUH**

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 13 Juni 2025



(Devan Sterlinsius Soedarmasto)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Devan Sterlinsius Soedarmasto

Nomor Induk Mahasiswa : 0000056303

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT Predikt Indonesia Tangguh

Alamat Perusahaan : Building Level 12, THE CEO, Jl. TB Simatupang
No.18C, Cilandak Bar., Kec. Cilandak, Kota Jakarta
Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12430

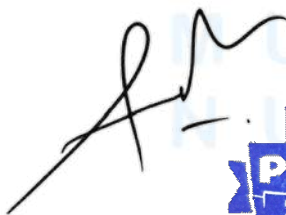
Email Perusahaan : predikt.operations@gmail.com

1. Perusahaan tempat saya melakukan magang dapat divalidasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan tempat saya melakukan magang, maka:
 - a. Saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.
 - b. Saya bersedia menerima semua sanksi yang berlaku sebagaimana ditetapkan dalam peraturan di Universitas Multimedia Nusantara.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan digunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang, 13 Juni 2025

Mengetahui



Avianto Amri



Menyatakan



Devan Sterlinsius Soedarmasto

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN DESAIN *TRADING CARD GAME* UNTUK PREDIKT
TANGGUH INDONESIA**

Oleh

Nama Lengkap : Devan Sterlinsius Soedarmasto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056303
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 23 Juni 2025
Pukul 13.00 s.d. 13.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

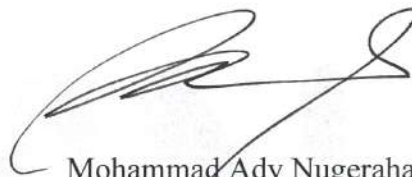
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/ 068502

Penguji



Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/ 083672

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Devan Sterlinsius Soedarmasto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056303
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN DESAIN *TRADING*
CARD GAME UNTUK PREDIKT
TANGGUH INDONESIA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk memublikasikan hasil laporan magang saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh civitas academica UMN/ publik. Saya menyatakan bahwa laporan magang yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia memublikasikan hasil laporan magang ini ke dalam repositori Knowledge Center karena ada data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara.
 - ☐ Embargo publikasi laporan magang dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 13 Juni 2025


(Devan Sterlinsius Soedarmasto)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang dengan judul "PERANCANGAN DESAIN TRADING CARD GAME UNTUK PREDIKT TANGGUH INDONESIA". Laporan ini disusun sebagai salah satu bentuk pertanggungjawaban akademik atas pelaksanaan program magang yang merupakan bagian dari kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) di Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu, laporan ini juga sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.).

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
3. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
5. PT Predikt Indonesia Tangguh, sebagai perusahaan yang telah memberikan kesempatan dan kepercayaan kepada penulis untuk terlibat langsung dalam proyek-proyek yang bermanfaat dan berdampak sosial.
6. Avianto Amri, sebagai pembimbing di PT Predikt Indonesia Tangguh, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi selama proses magang, meskipun dalam kondisi komunikasi yang terbatas.
7. Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc., sebagai pembimbing magang dari Universitas Multimedia Nusantara, yang telah mendampingi, memberikan masukan, dan mendukung penulis dengan penuh perhatian selama proses magang dan penyusunan laporan ini.
8. Keluarga penulis, yang senantiasa memberikan dukungan baik moril maupun materil, sehingga penulis dapat menjalani magang dengan lancar dan menyelesaikannya dengan baik.

9. Rekan-rekan sekerja selama magang di PT Predikt Indonesia, yang telah bekerja sama dan saling mendukung dalam berbagai kegiatan serta menciptakan lingkungan kerja yang menyenangkan dan produktif.
10. Sahabat-sahabat penulis, yang senantiasa memberikan semangat, dukungan, dan bantuan selama proses magang dan penyusunan laporan ini.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan, arahan, dan dukungan dari berbagai pihak, proses magang ini tidak akan berjalan dengan baik. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bantuan yang telah diberikan. Semoga segala kebaikan yang diberikan dapat dibalas dengan balasan yang setimpal. semoga laporan magang ini mampu memberikan manfaat terhadap mahasiswa yang ingin memahami peran *visual designer* yang mampu memberikan dampak dalam edukasi mitigasi bencana.

Tangerang, 13 Juni 2025



(Devan Sterlinsius Soedarmasto)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN DESAIN *TRADING CARD GAME* UNTUK PREDIKT TANGGUH INDONESIA

Devan Sterlinsius Soedarmasto

ABSTRAK

Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman kerja secara langsung melalui program magang. Pada kesempatan kali ini, penulis memilih PT. Predikt Indonesia sebagai lokasi magang. PT. Predikt Indonesia merupakan perusahaan yang bergerak di bidang pendidikan kesiapsiagaan bencana, dengan fokus pada pengembangan media interaktif yang membantu anak-anak dan keluarga memahami langkah-langkah mitigasi bencana. Keputusan penulis untuk magang di PT. Predikt Indonesia didasari oleh ketertarikan untuk membuat media edukasi dan keinginan untuk mengembangkan keterampilan desain komunikasi visual di bidang sosial. Selama magang selama enam bulan, penulis bertanggung jawab untuk merancang berbagai materi desain guna mendukung program edukasi, mendokumentasi foto kegiatan workshop atau event, editing video untuk keperluan perusahaan dan kampanye sadar bencana. Dari pengalaman tersebut, penulis memperoleh wawasan tentang penerapan strategi komunikasi visual dalam menyampaikan informasi secara efektif, serta memahami pentingnya koordinasi dengan tim lainnya dalam mengembangkan materi edukasi. Magang ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan keterampilan profesional dan pemahaman yang lebih mendalam tentang industri kreatif di bidang sosial.

Kata kunci: Kesiapsiagaan, *Visual designer* , Predikt Indonesia, Magang

DESIGN DEVELOPMENT TRADING CARD GAME FOR PREDIKT INDONESIA TANGGUH

Devan Sterlinsius Soedarmasto

ABSTRACT

The Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) program provides students with the opportunity to gain direct work experience through an internship program. On this occasion, the author chose PT. Predikt Indonesia as the internship location. PT. Predikt Indonesia is a company engaged in disaster preparedness education, with a focus on developing interactive media that helps children and families understand disaster mitigation steps. The author's decision to intern at PT. Predikt Indonesia was based on an interest in creating educational media and a desire to develop visual communication design skills in the social field. During the six-month internship, the author was responsible for designing various design materials to support educational programs and disaster awareness campaigns. From this experience, the author gained insight into the application of visual communication strategies in conveying information effectively, as well as understanding the importance of team coordination in developing educational materials. This internship is expected to provide benefits for the development of professional skills and a deeper understanding of the creative industry in the social field.

Keywords: Preparedness, visual designer, Predikt Indonesia, internship



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	2
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	2
HALAMAN PENGESAHAN	4
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	5
KATA PENGANTAR	6
ABSTRAK	8
ABSTRACT	9
DAFTAR ISI	10
DAFTAR GAMBAR	11
DAFTAR TABEL	13
DAFTAR LAMPIRAN	14
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Magang	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang	3
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	7
2.1 Profil dan Sejarah perusahaan	7
2.1.1 Profil Perusahaan	7
2.1.2 Sejarah Perusahaan	9
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	10
2.3 Portofolio Perusahaan	12
2.3.1 <i>Board Game</i> Generaksi	12
2.3.2 <i>Predikt Toolkit</i>	13
2.3.3 <i>Tsunami Ready Board game</i>	14
2.3.4 Buku Permainan Edukasi	15
2.3.5 Buku Tulis Pelajar Tangguh Bencana	16
BAB III PELAKSANAAN MAGANG	18
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang	18
3.2 Tugas yang Dilakukan	21
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	23
3.3.1 Perancangan Mekanik <i>Trading Card Game</i> untuk permainan edukasi	23
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang	34

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang.....	60
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang.....	60
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang.....	61
BAB IV PENUTUP.....	62
4.1 Simpulan.....	62
4.2 Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA.....	1



DAFTAR GAMBAR

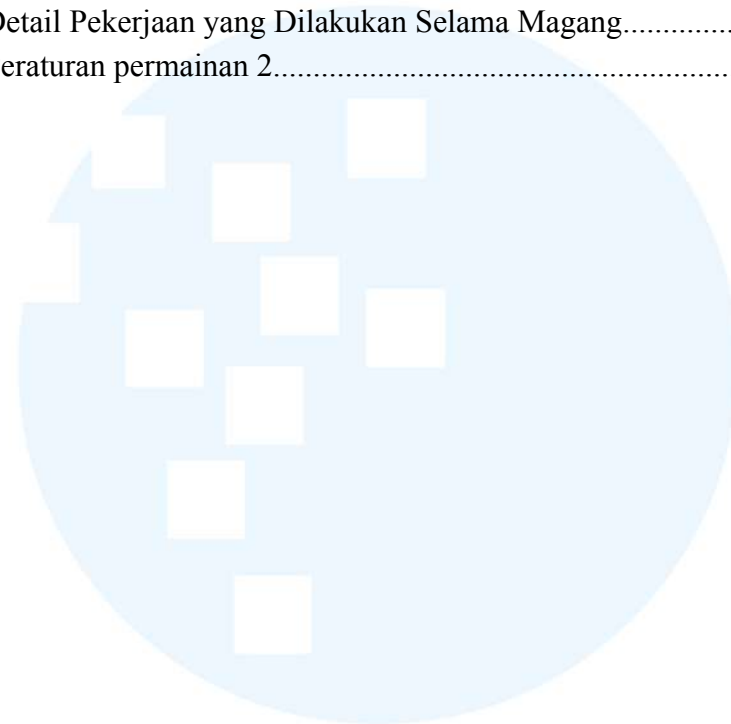
Gambar 2.1 Logo PT Predikt Indonesia.....	8
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan.....	11
Gambar 2.3 Boardgame Generaksi.....	13
Gambar 2.4 Predikt Toolkit.....	14
Gambar 2.5 Tsunami <i>Ready Board Game</i>	15
Gambar 2.6 Buku Permainan Edukasi.....	16
Gambar 2.7 Buku Tulis Pelajar Tangguh Bencana.....	17
Gambar 3.1 Bagan kedudukan pelaksanaan magang.....	19
Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi.....	20
Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang.....	21
Gambar 3.3 <i>Riset trading card game</i>	24
Tabel 3.1 Peraturan permainan 1.....	25
Gambar 3.4 <i>Playtesting 1</i>	27
Gambar 3.5 <i>Playtesting 2</i>	28
Gambar 3.6 <i>Playtesting 3</i>	29
Tabel 3.2 Peraturan permainan 2.....	30
Gambar 3.7 <i>Information architecture</i>	31
Gambar 3.8 <i>Flowchart</i>	33
Gambar 3.9 Sketsa referensi desain visual kartu.....	35
Gambar 3.10 <i>Referensi Moodboard</i>	36
Gambar 3.11 Sketsa Gambar.....	37
Gambar 3.12 Desain Gambar.....	38
Gambar 3.13 Referensi <i>Layout</i> kartu.....	39
Gambar 3.14 <i>Layout</i> final.....	40
Gambar 3.15 Final tampak depan kartu.....	41
Gambar 3.16 Ukuran kartu.....	42
Gambar 3.17 Dokumentasi Foto.....	44
Gambar 3.18 Folder file Google Drive.....	45
Gambar 3.19 Proses Pengeditan di Lightroom.....	46
Gambar 3.20 <i>Before and after</i>	47
Gambar 3.21 Pengambilan video.....	48
Gambar 3.22 Proses pengeditan video.....	49
Gambar 3.23 Proses pengeditan video.....	50
Gambar 3.24 Hasil final video.....	51
Gambar 3.25 Briefing tugas.....	52
Gambar 3.26 <i>Cropping</i> video.....	53

Gambar 3.27 Menghilangkan noise.....	54
Gambar 3.28 Menghilangkan noise secara manual.....	55
Gambar 3.29 <i>Color grading</i>	55
Gambar 3.30 <i>Before and after</i>	56
Gambar 3.31 Sektsa.....	56
Gambar 3.32 Proses <i>Cutting</i> di photoshop.....	57
Gambar 3.33 Proses mendesain didalam figma.....	58
Gambar 3.34 Desain final.....	59
Gambar 3.35 Ukuran Koin.....	59



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang.....	21
Tabel 3.2 Peraturan permainan 2.....	30



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	2
Lampiran Form Bimbingan.....	5
Lampiran Surat Penerimaan Magang.....	5
Lampiran MBKM 01.....	8
Lampiran MBKM 02.....	9
Lampiran MBKM 03.....	10
Lampiran MBKM 04.....	26
Lampiran Karya.....	27

