

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

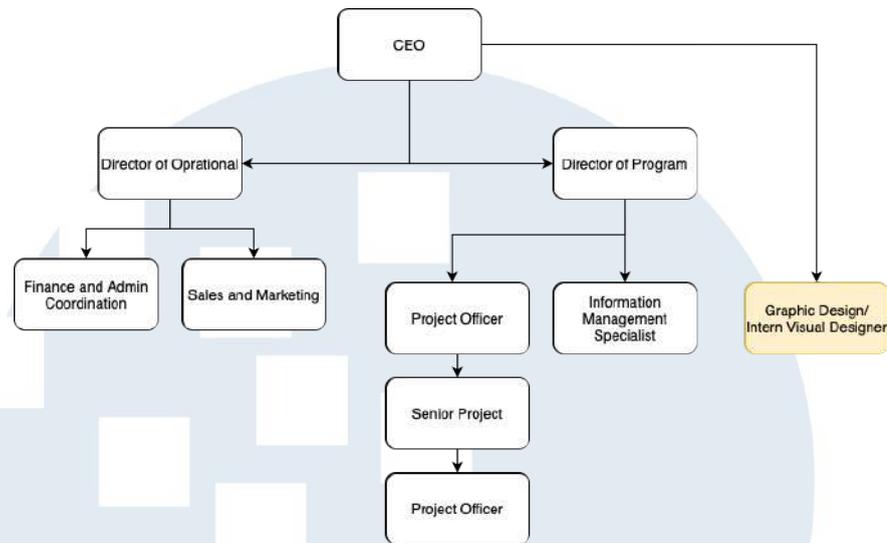
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Di dalam setiap perusahaan memiliki struktur organisasi yang dan sistem organisasi kerja yang mendukung setiap operasionalnya. Selama 6 bulan melakukan kerja magang, penulis mendapatkan bahwa Struktur yang terorganisasi dengan baik memegang peranan penting dalam efektivitas program pendidikan kesiapsiagaan bencana.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Penulis melakukan praktik kerja magang di PT. Predikt Indonesia dengan peran sebagai *Visual Designer Intern* selama kurang lebih 6 bulan, selama penulis menjadi *Visual Designer Intern* yang berada dibawah di bawah supervisi *CEO* dan *Program Director* yang sebagian besar hanya memberikan arahan terkait pengembangan materi visual untuk mendukung program atau yang sedang berjalan atau dilaksanakan. Berbeda dengan perusahaan yang memiliki tim kreatif yang lebih besar, dalam magang ini penulis bekerja sendiri tanpa rekan satu tim khusus. Tugas desain yang dikerjakan berasal dari berbagai tim di dalam perusahaan, terutama dari *CEO dan Program Director*. Selain itu, penulis juga sering menerima pekerjaan dari tim lain, terutama saat ada acara atau kerja sama dengan lembaga eksternal.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



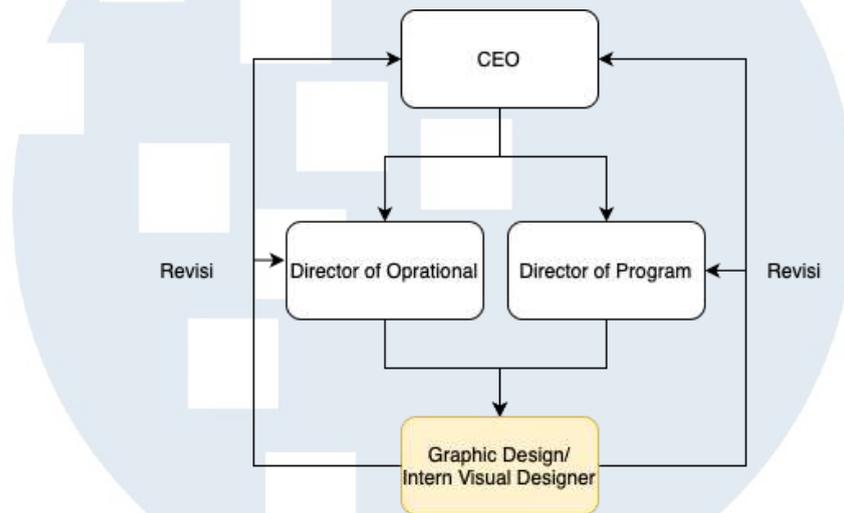
Gambar 3.1 Bagan kedudukan pelaksanaan magang

Alur kerja di dalam perusahaan menerapkan sistem koordinasi yang fleksibel, dimana setiap tugas desain diberikan langsung melalui komunikasi internal. Instruksi dan Arahan diberikan langsung oleh *CEO*, *Program Director*, atau tim terkait sesuai dengan kebutuhan program yang sedang berjalan. Meskipun penulis bekerja secara mandiri tanpa tim desain khusus, setiap hasil desain tetap melalui tahap evaluasi dan revisi yang dilakukan oleh pihak terkait. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap materi visual yang dihasilkan tidak hanya memenuhi standar kualitas perusahaan, tetapi juga relevan dan efektif dalam mendukung program edukasi dan kampanye kesiapsiagaan bencana yang dijalankan oleh PT. Prediksi Indonesia.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Selama masa magang sebagai *Visual Designer Intern* selama kurang lebih 6 bulan, penulis bertanggung jawab untuk mendesain berbagai material desain sesuai dengan kebutuhan tim yang membutuhkan dukungan visual. Biasanya, proses pengerjaan diawali dengan menerima *briefing* berupa teks atau gambar sederhana yang dikirimkan melalui aplikasi WhatsApp oleh *CEO*, *Program Director*, atau tim terkait lainnya. *Briefing* ini menjadi acuan utama dalam proses perencanaan desain agar hasil yang

dibuat sesuai dengan kebutuhan dan konsep yang diinginkan. Dengan berkoordinasi dengan berbagai tim di PT Predikt Indonesia, proses desain dilakukan secara fleksibel dan berorientasi pada kebutuhan masing-masing divisi.



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi

Selain proyek utama terkait edukasi kesiapsiagaan bencana, penulis juga kerap mendapatkan tugas desain tambahan untuk berbagai kegiatan khusus, seperti acara kolaborasi dengan lembaga eksternal, pembuatan materi promosi, atau desain untuk *toolkit* edukasi. Setelah desain selesai, penulis mengunggah hasil karyanya ke Google Drive agar dapat diakses oleh tim terkait untuk ditinjau dan dievaluasi. Jika terdapat revisi, tim terkait akan memberikan masukan melalui WhatsApp sebelum desain final disetujui dan digunakan. Dengan sistem ini, proses koordinasi menjadi fleksibel dan efisien, sehingga setiap materi visual memiliki tampilan yang konsisten dan mendukung komunikasi dan pendidikan yang disampaikan.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama melakukan praktik magang kurang lebih 6 bulan di PT Predikt Indonesia, Penulis bertanggung jawab dalam pembuatan desain untuk produk perusahaan, pembuatan aset grafis, dokumentasi foto dan video hingga membuat berbagai materi visual, Tabel berikut merangkum keseluruhan kegiatan magang penulis, termasuk minggu, tanggal, proyek yang dikerjakan, dan informasi selama magang di PT. Prediksi Indonesia.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	3 - 14 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> • Card Game TCG • Editing untuk kegiatan workshop 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan riset terhadap kartu-kartu TCG untuk dijadikan referensi awal. • Mendokumentasi <i>event</i> kegiatan kampanye • Mengedit video untuk keperluan kegiatan kampanye
2	14 - 27 februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> • Card Game TCG • Workshop MPBI • Konten feeds IG 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan <i>test play</i> mekanik card game • Mendokumentasi Kegiatan workshop • Mengedit untuk konten feeds IG Predikt
3	27 Februari - 7 Maret 2025	<ul style="list-style-type: none"> • Card Game TCG • Konten video MPBI 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan perubahan mekanik permainan <i>card game</i> TCG • Mengedit video sebagai konten sosial media MPBI

		<ul style="list-style-type: none"> • Membuat aset untuk konten story 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat aset untuk langkah-langkah kesiapsiagaan bencana
4	10 - 14 Maret 2025	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat aset visual presentasi • Card Game TCG 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat aset-aset visual yang diperlukan untuk kebutuhan presentasi • Membuat mekanik dasar permainan <i>card game</i>
5.	17 - 28 Maret 2025	<ul style="list-style-type: none"> • Mendaftarkan HAKI • Card Game TCG 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendaftarkan HAKI aset-aset visual milik predikt • Finalisasi Mekanik dasar permainan <i>card game</i>
6.	1 - 18 April 2025	<ul style="list-style-type: none"> • Mendaftarkan HAKI • Card Game TCG 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendaftarkan HAKI aset-aset visual milik predikt • Finalisasi Mekanik dasar permainan <i>card game</i>
7.	21 April - 2 Mei 2025	<ul style="list-style-type: none"> • Mendaftarkan HAKI • Card Game TCG • Membuat aset visual 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendaftarkan HAKI aset-aset visual milik predikt • Membuat aset visual untuk keperluan presentasi tim • Finalisasi Mekanik dasar permainan <i>card game</i>
8	5 - 16 Mei 2025	<ul style="list-style-type: none"> • Mendaftarkan HAKI • Card Game TCG • Membuat aset visual 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendaftarkan HAKI aset-aset visual milik predikt • Membuat aset visual untuk keperluan presentasi tim • Finalisasi Mekanik dasar permainan <i>card game</i>
9.	16 - 23 Mei 2025	<ul style="list-style-type: none"> • Card Game TCG 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat referensi desain untuk permainan kartu

			<ul style="list-style-type: none"> • Membuat Sketsa pada desain kartu
10.	26 Mei - 6 Juni 2025	<ul style="list-style-type: none"> • Card Game TCG 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat referensi desain untuk permainan kartu • Membuat Sketsa pada desain kartu

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Penulis melakukan kegiatan praktik magang di PT Predikt Indonesia yang berperan dalam berbagai tugas desain dan membuat ide untuk kebutuhan kampanye tim perusahaan, khususnya dalam konteks edukasi kesiapsiagaan bencana. Proyek yang dikerjakan meliputi pembuatan berbagai aset visual untuk mendukung kampanye edukasi, media sosial, dan kebutuhan program kolaboratif. Penulis memilih pembuatan desain permainan kartu edukasi sebagai fokus utama proyek magang, sementara empat proyek lainnya dipilih karena penulis bangga dengan hasil yang dicapai dalam pekerjaannya.

3.3.1 Perancangan Mekanik *Trading Card Game* untuk permainan edukasi

Untuk proyek utama, penulis mendapatkan proyek perancangan *trading card game* yang bertujuan untuk mengedukasi anak-anak tentang kesiapsiagaan bencana. Pada perancangan ini, penulis berperan dalam merancang keseluruhan permainan *trading card game*, mulai dari konsep awal, mekanisme permainan, perancangan alur, hingga pembuatan elemen-elemen visual. Penulis juga bekerja sama dengan tim Predikt Indonesia yang berfokus pada penelitian dan penyusunan konten kebencanaan, seperti informasi perubahan iklim, potensi bencana, hingga langkah-langkah mitigasi yang harus ada dalam materi permainan. Selain itu, penulis juga berkolaborasi secara intensif dengan dosen pembimbing dari Universitas Multimedia Nusantara. Peran dosen tidak hanya sebagai pembimbing, tetapi

juga sebagai konsultan kreatif dan teknis. Dosen membantu memberikan arahan dalam pengembangan mekanisme permainan agar sesuai dengan yang dibutuhkan. Dosen juga memberikan masukan pada setiap tahapan evaluasi, mulai dari penyusunan konsep awal, pembuatan prototipe, hingga uji coba.

Dalam membuat sebuah permainan kartu, pada tahap awal perancangan, penulis memulai proses dengan melakukan studi referensi mendalam terhadap berbagai permainan *trading card game* yang telah populer dan terbukti memiliki sistem permainan yang matang. Studi ini bertujuan untuk memahami secara detail mekanisme permainan, strategi penyusunan kartu, dinamika pertarungan, serta aspek desain visual yang membuat permainan tersebut menarik bagi pemain dari berbagai kalangan. Tujuan dari studi ini adalah untuk menganalisis kelebihan dan kekurangan masing-masing permainan agar dapat mengidentifikasi elemen-elemen mekanik yang menarik dan relevan untuk diadaptasi ke dalam rancangan penulis. Referensi yang digunakan diambil dari beberapa judul permainan kartu trading yang sudah dikenal luas dan memiliki komunitas pemain yang besar, seperti Pokémon, Yu-Gi-Oh!, dan Digimon. Ketiga permainan ini dipilih karena masing-masing memiliki ciri khas sistem permainan yang kuat, mulai dari cara menyusun strategi, sistem pertarungan kartu, elemen koleksi, hingga desain visual yang menarik.

1. Deskripsi	2. Tujuan	3. Cara Bermain	4. Peraturan	5. Cara Bermain	6. Cara Bermain	7. Cara Bermain	8. Cara Bermain
1. Deskripsi Game ini merupakan game yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan mitigasi bencana.	2. Tujuan Melalui permainan ini, siswa diharapkan dapat memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan mitigasi bencana, serta dapat menerapkan konsep-konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari.	3. Cara Bermain Permainan ini dimainkan oleh dua orang atau lebih. Setiap pemain akan diberikan kartu-kartu yang memiliki gambar dan informasi yang berkaitan dengan mitigasi bencana. Pemain akan bergantian mengambil kartu dan melakukan tindakan yang sesuai dengan informasi yang tertera pada kartu tersebut.	4. Peraturan Permainan ini dimainkan oleh dua orang atau lebih. Setiap pemain akan diberikan kartu-kartu yang memiliki gambar dan informasi yang berkaitan dengan mitigasi bencana. Pemain akan bergantian mengambil kartu dan melakukan tindakan yang sesuai dengan informasi yang tertera pada kartu tersebut.	5. Cara Bermain Permainan ini dimainkan oleh dua orang atau lebih. Setiap pemain akan diberikan kartu-kartu yang memiliki gambar dan informasi yang berkaitan dengan mitigasi bencana. Pemain akan bergantian mengambil kartu dan melakukan tindakan yang sesuai dengan informasi yang tertera pada kartu tersebut.	6. Cara Bermain Permainan ini dimainkan oleh dua orang atau lebih. Setiap pemain akan diberikan kartu-kartu yang memiliki gambar dan informasi yang berkaitan dengan mitigasi bencana. Pemain akan bergantian mengambil kartu dan melakukan tindakan yang sesuai dengan informasi yang tertera pada kartu tersebut.	7. Cara Bermain Permainan ini dimainkan oleh dua orang atau lebih. Setiap pemain akan diberikan kartu-kartu yang memiliki gambar dan informasi yang berkaitan dengan mitigasi bencana. Pemain akan bergantian mengambil kartu dan melakukan tindakan yang sesuai dengan informasi yang tertera pada kartu tersebut.	8. Cara Bermain Permainan ini dimainkan oleh dua orang atau lebih. Setiap pemain akan diberikan kartu-kartu yang memiliki gambar dan informasi yang berkaitan dengan mitigasi bencana. Pemain akan bergantian mengambil kartu dan melakukan tindakan yang sesuai dengan informasi yang tertera pada kartu tersebut.

Gambar 3.3 Riset *trading card game*

Setelah mengumpulkan dan mempelajari berbagai referensi dari permainan kartu yang ada, penulis melanjutkan proses dengan merancang sistem mekanik permainan yang akan digunakan dalam proyek ini. Perancangan ini dilakukan dengan mempertimbangkan aspek edukasi yang relevan dengan tema kesiapsiagaan bencana, serta memastikan sistem permainan tetap menyenangkan, mudah dipahami, dan menarik bagi anak-anak sebagai target utamanya. Dalam merancang mekanik permainan, penulis mengadaptasi beberapa elemen dari *trading card game* populer seperti sistem giliran, jenis kartu, dan strategi permainan, namun dimodifikasi sedemikian rupa agar sesuai dengan konteks edukasi. Fokus utama dalam perancangan ini adalah menciptakan alur permainan yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mampu menyampaikan informasi penting tentang mitigasi bencana dan perubahan iklim secara interaktif dan menyenangkan.

Tabel 3.1 Peraturan permainan 1

Kategori	Keterangan
Alat permainan	<ul style="list-style-type: none"> • Kartu sumber daya 15 kartu • Kartu Ekosistem 20 • Kartu Bencana alam 20

Cara bermain	<ul style="list-style-type: none"> • Setiap pemain memiliki deck kartu yang jumlahnya 40 kartu untuk bermain • Setiap pemain harus menghabiskan poin lawan dan bertahan dari serangan lawan • Pemain memiliki beberapa tindakan yang bisa dilakukan disetiap giliran mereka seperti mengambil kartu, menaruh kartu di arena, dan menyerang lawan atau untuk bertahan dari lawan
Kondisi menang	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain berhasil menghabiskan 1000 poin lawan • Pemain kehabisan deck kartu

Dalam tahap pembuatan mekanik permainan, penulis membagi proses pengerjaan menjadi 2 bagian dimana pada tahap awal pembuatan mekanik permainan, penulis memulainya dengan membuat mekanik dasar permainan terlebih dahulu dimana dalam tahap ini penulis mencoba mengembangkan sistem permainan yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh beberapa orang yang sebelumnya belum pernah bermain *trading card game*. Pada tahap awal penulis membuat beberapa jenis kartu yang terdiri dari kartu ekosistem, kartu sumber daya, dan kartu bencana yang dimana tiga jenis kartu ini merupakan mekanik dasar permainan *trading card game*, setiap jenis kartu mempunyai fungsi dan perannya masing-masing dimana kartu ekosistem memiliki peran sebagai kartu bertahan dan mencegah terjadinya bencana, kartu bencana merupakan kartu ancaman untuk pemain serta kartu sumber daya yang bertujuan sebagai kartu *combine* untuk mendapatkan kartu ekosistem dan juga kartu bencana alam.

Selanjutnya setelah menentukan mekanik dasar permainan, penulis melakukan *playtest* terhadap beberapa orang untuk memastikan bahwa permainan *trading card game* mampu dimengerti oleh *audience*, penulis melakukan *playtest* terhadap 3 orang remaja perkuliahan untuk melihat apakah mereka mampu mengerti mekanik dasar permainan. Alasan dipilihnya karena

mewakili kelompok usia remaja yang mampu memahami konsep permainan, di dalam sesi *playtesting* mereka diminta untuk memainkan permainan hingga selesai dan kemudian memberikan beberapa *feedback* terkait mekanisme game, kejelasan aturan, tingkat keseruan hingga apa saja yang perlu diubah dalam permainan card game.



Gambar 3.4 *Playtesting* 1

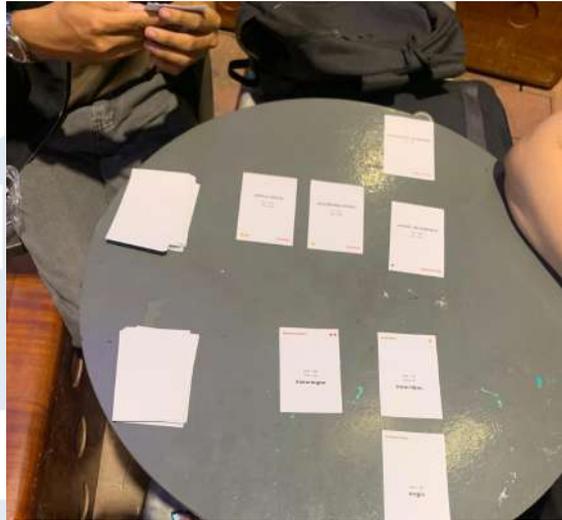
Pemain pertama menunjukkan kemampuan adaptasi yang cukup baik terhadap mekanisme permainan yang diperkenalkan. Selama sesi penjelasan, *player* menyimak dengan saksama dan mampu memahami konsep dasar permainan dalam waktu kurang dari 5 menit. Setelah penjelasan selesai, *player* langsung memulai permainan tanpa menunjukkan kebingungan yang berarti. Selama permainan, *player* hanya menanyakan beberapa pertanyaan kecil mengenai fungsi spesifik beberapa kartu, seperti efek kombinasi antara kartu ekosistem dan bencana. Meski begitu, *player* tetap mampu menyelesaikan permainan dengan lancar hingga akhir tanpa kendala berarti. Kecepatan pemahamannya menunjukkan bahwa mekanisme dasar permainan cukup intuitif, setidaknya bagi pemain yang terbiasa berpikir strategis meskipun belum pernah memainkan *trading card game* sebelumnya. Pemain ini juga memberikan beberapa masukan, salah satunya terkait dengan

pembagian kekuatan kartu dan bagaimana efek kartu sebaiknya dibuat lebih ringkas agar pemain baru tidak perlu terlalu banyak membaca teks.



Gambar 3.5 *Playtesting 2*

Pemain kedua juga mampu memahami alur permainan dengan cukup cepat, tetapi butuh waktu sedikit lebih lama baginya untuk merasa benar-benar nyaman dalam menerapkan strateginya. Ia tampak tertarik untuk mengeksplorasi berbagai kartu di tangannya, tetapi terkadang merasa bingung dalam memprioritaskan antara menyerang lawan atau mengelola sumber dayanya. Ia bertanya beberapa kali tentang aturan untuk mengorbankan kartu untuk memanggil kartu bintang yang lebih tinggi, dan bagaimana efek kartu dapat digabungkan dalam satu putaran. Meskipun ia tampak cukup aktif dan penuh inisiatif, pemain ini merasa bingung ketika harus memilih antara strategi bertahan atau menyerang, terutama ketika kartu lawan memiliki statistik yang lebih tinggi. Meskipun demikian, player tetap menikmati permainan dan memberikan umpan balik bahwa mekanisme permainannya menarik, tetapi perlu disederhanakan untuk pemula agar lebih mudah dipahami di awal.



Gambar 3.6 *Playtesting 3*

Pemain ketiga membutuhkan pendekatan yang berbeda karena ia kesulitan memahami alur permainan hanya dari penjelasan awal. *Player* lebih cocok dengan metode *learning by doing*, yaitu memahami permainan sambil memainkannya secara langsung. Di awal permainan, *player* tampak pasif dan ragu-ragu dalam mengambil keputusan, seperti kapan harus menyerang, kapan harus mengorbankan kartu, dan bagaimana membaca efek kartu. Namun, setelah beberapa waktu, *player* mulai terbiasa dan mulai menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang cara kerja permainan. *Player* mengajukan lebih banyak pertanyaan daripada kedua pemain lainnya, tetapi pertanyaannya menunjukkan bahwa *player* mulai memahami konsep permainan dengan benar. Durasi permainan rata-rata berkisar antara 20 hingga 40 menit. Namun, karena keterbatasan waktu, permainan hanya dimainkan hingga pertengahan. Selama permainan, ketiganya memberikan berbagai masukan penting, seperti ketidakseimbangan jumlah kartu, kurangnya efektivitas kartu sumber daya, dan perlunya penyederhanaan efek kartu agar lebih mudah dipahami oleh pemain pemula. Setelah mendapatkan hasil *feedback*, penulis mulai melakukan evaluasi terhadap mekanik dasar permainan *trading card game*, dari hasil uji coba dengan tiga pemain yang sebelumnya belum pernah bermain *trading card game*. Hasil uji coba permainan menunjukkan bahwa keseimbangan jumlah kartu dalam deck masih perlu disesuaikan. Kartu

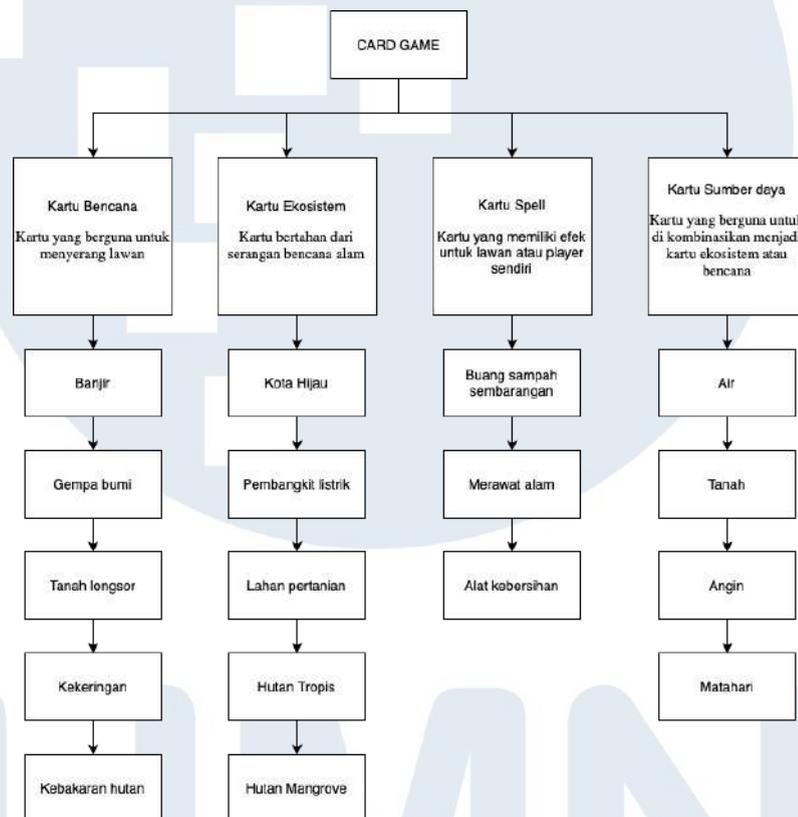
resource dinilai kurang efektif karena pemain lebih sering menyumbangkannya untuk memainkan kartu bintang rendah. Selain itu, kartu bintang tinggi jarang digunakan dan sering dikorbankan.

Tabel 3.2 Peraturan permainan 2

Kategori	Keterangan
Alat permainan	<ul style="list-style-type: none"> • Kartu sumberdaya 10 kartu • Kartu Ekosistem 20 • Kartu spell 5
Cara bermain	<ul style="list-style-type: none"> • Setiap pemain memiliki deck kartu yang jumlahnya 40 kartu untuk bermain dan bebas apapun isi dari deck yang mereka miliki • Setiap pemain harus menghabiskan poin lawan dan bertahan dari serangan lawan • Pemain memiliki beberapa tindakan yang bisa dilakukan di setiap giliran mereka seperti mengambil kartu, menaruh kartu di arena, dan menyerang lawan atau untuk bertahan dari lawan
Kondisi menang	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain berhasil menghabiskan 1000 poin lawan • Pemain kehabisan deck kartu

Setelah menyusun dan melakukan *playtesting* mekanik sederhana, penulis mulai merancang mekanik permainan yang lebih *expert* dimana setelah mengembangkan mekanik sederhana, penulis mulai merancang mekanik permainan yang lebih ahli, di mana permainan tidak hanya mengandalkan strategi dasar, tetapi juga memperkenalkan elemen tambahan seperti kemampuan khusus pada setiap jenis kartu, efek sinergi antar kartu, serta penggunaan kartu perangkat dan mantra yang dapat mempengaruhi jalannya permainan secara lebih dinamis. Pada tahap ini, penulis juga mulai

merancang sistem energi dan pengorbanan kartu yang lebih kompleks sehingga pemain dituntut untuk berpikir saat membangun dek dan membuat keputusan di arena. Mekanik tingkat lanjut ini dirancang untuk memberikan tantangan yang lebih besar, tetapi tetap mempertahankan aspek edukasi sehingga pesan tentang perubahan iklim dan mitigasi bencana tersampaikan secara efektif melalui setiap elemen permainan.



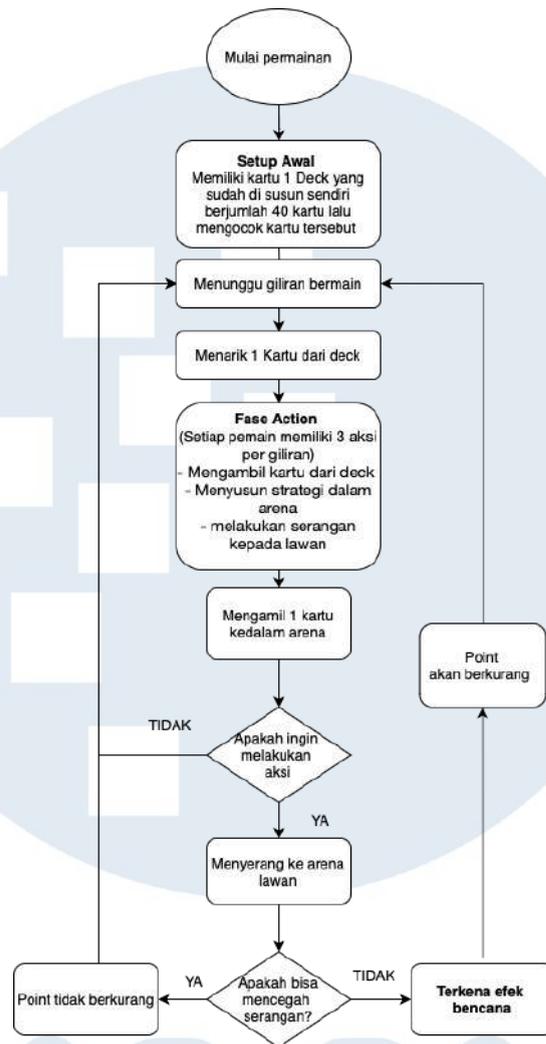
Gambar 3.7 *information architecture*

Komponen dalam permainan kartu ini terdiri dari empat elemen utama, yaitu kartu bencana, kartu ekosistem, kartu mantra, dan kartu sumber daya. Setiap elemen dirancang dengan fungsi tertentu untuk mendukung permainan sekaligus menyampaikan pesan edukasi tentang mitigasi bencana. Kartu bencana menyajikan tantangan utama yang harus dihadapi pemain, seperti banjir, kekeringan, atau tanah longsor. Kartu-kartu ini muncul secara berkala dan memaksa pemain untuk berpikir strategis dalam menghadapi dampaknya. Kartu ekosistem menggambarkan lingkungan tempat tinggal pemain, seperti

daerah pegunungan, daerah pesisir, kota, atau industri. Ekosistem ini mempengaruhi jenis sumber daya yang tersedia dan risiko bencana yang lebih dominan. Kartu mantra berisi tindakan khusus yang dapat digunakan untuk memperkuat unit, menyerang lawan, atau memanipulasi kondisi permainan secara taktis. Kartu sumber daya merupakan elemen penting yang digunakan untuk membayar biaya pemanggilan unit, penggunaan mantra, atau membangun pertahanan. Semua elemen ini saling terkait dan membentuk sistem permainan yang tidak hanya menghibur, tetapi juga menyampaikan nilai-nilai edukasi tentang pentingnya kesiapsiagaan bencana.

Setelah penulis menyelesaikan mekanik dasar dan mekanik yang lebih lanjut, penulis kemudian membuat *flowchart* dari keseluruhan alur permainan sebagai panduan visual yang menyederhanakan pemahaman permainan dari awal hingga akhir. *Flowchart* ini mencakup urutan langkah permainan, mulai dari pembagian dek, pergantian pemain, penggunaan kartu, hingga kondisi menang dan kalah. Tujuan pembuatan *flowchart* ini adalah untuk memastikan bahwa semua elemen dalam permainan terstruktur dengan jelas dan mudah dipahami, baik bagi pemain baru maupun mereka yang sudah familiar dengan permainan kartu strategi.





Gambar 3.8 *Flowchart*

Permainan diawali dengan fase setup awal, di mana setiap pemain memiliki 1 dek pribadi yang berisi 40 kartu yang telah disusun terlebih dahulu oleh pemain. Setelah dek dikocok, pemain menunggu giliran untuk memulai permainan sesuai urutan yang ditentukan. Pada setiap giliran, pemain akan mengambil 1 kartu dari dek sebagai langkah awal. Selanjutnya, pemain memasuki fase aksi, yang menyediakan maksimal 3 aksi per ronde. Pada fase ini, pemain dapat mengambil kartu tambahan dari dek, menyusun strategi dengan menaruh kartu ke arena, atau menyerang pemain lawan. Pemain kemudian memutuskan apakah akan melakukan aksi tambahan, seperti menyerang arena lawan. Jika pemain memutuskan untuk menyerang,

akan terjadi interaksi antara kartu di arena pemain dan lawan. Jika serangan tidak dapat diblok, poin lawan akan berkurang. Sebaliknya, jika serangan berhasil di blokir atau dicegah, poin tetap aman dan tidak berkurang.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

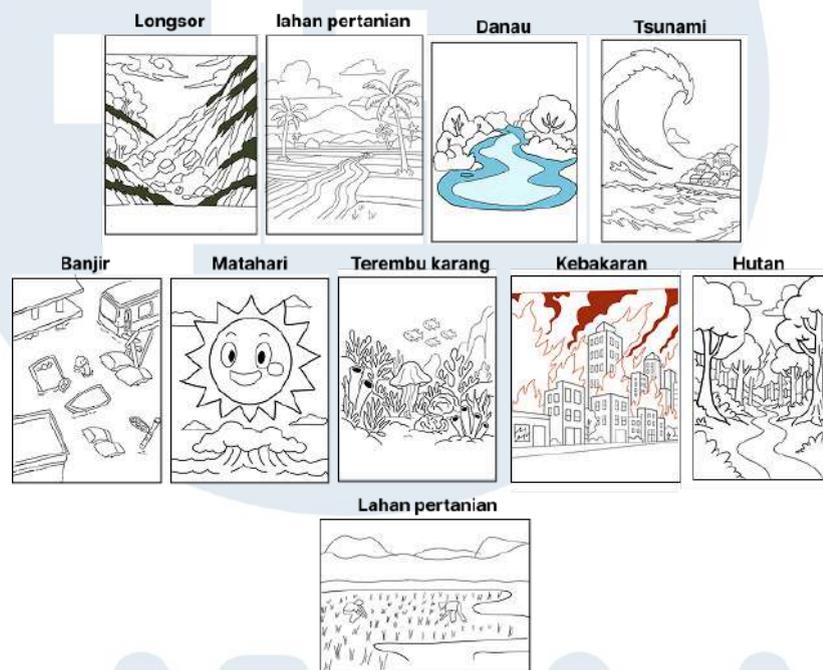
Selama melakukan praktik magang dan mengerjakan proyek utama, penulis juga turut berkontribusi dalam beberapa proyek tambahan untuk membuat beberapa kebutuhan kampanye perusahaan, sosial media perusahaan serta beberapa kolaborasi dengan instansi eksternal yang bergerak dibidang kebencanaan dan edukasi. Meskipun sifat dan tujuan setiap proyek berbeda, proses pengerjaannya tetap mengikuti alur yang konsisten. Melalui keterlibatan penuh dalam proyek-proyek tambahan ini, penulis tidak hanya mengasah keterampilan desain, tetapi juga belajar mengelola tanggung jawab secara mandiri dalam lingkungan kerja yang dinamis.

3.3.2.1 Perancangan Desain *Trading Card Game* untuk permainan edukasi

Pada perancangan ini, penulis melanjutkan proses pengembangan sistem mekanika permainan yang telah disusun sebelumnya. Mekanika tersebut telah melalui berbagai tahap uji coba dan evaluasi untuk memastikan adanya keseimbangan dalam permainan, kejelasan aturan, serta efektivitas penyampaian pesan edukasi yang terkandung di dalamnya. Evaluasi dilakukan dalam beberapa putaran dengan melibatkan umpan balik dari peserta uji coba, sehingga hasil akhir dapat disesuaikan dengan kebutuhan pemain dan tujuan permainan itu sendiri, yaitu menyampaikan informasi tentang bencana secara interaktif dan menyenangkan.

Setelah sistem mekanika dirasa cukup matang, penulis melanjutkan ke tahap desain visual kartu permainan. Pada tahap awal ini, penulis mulai menyusun beberapa referensi visual berupa sketsa gambar sebagai dasar untuk mengeksplorasi gaya ilustrasi yang akan

digunakan. Sketsa-sketsa tersebut dibuat untuk mengilustrasikan berbagai elemen penting dalam permainan, seperti karakter, ikon sumber daya, pengaturan lokasi, dan elemen simbolik lainnya yang mewakili konteks edukasi dalam permainan. Sketsa tersebut tidak hanya digunakan sebagai ilustrasi awal tampilan visual, tetapi juga sebagai alat komunikasi untuk mendiskusikan pendekatan gaya desain yang paling tepat dengan tim internal.



Gambar 3.9 Sketsa referensi desain visual kartu

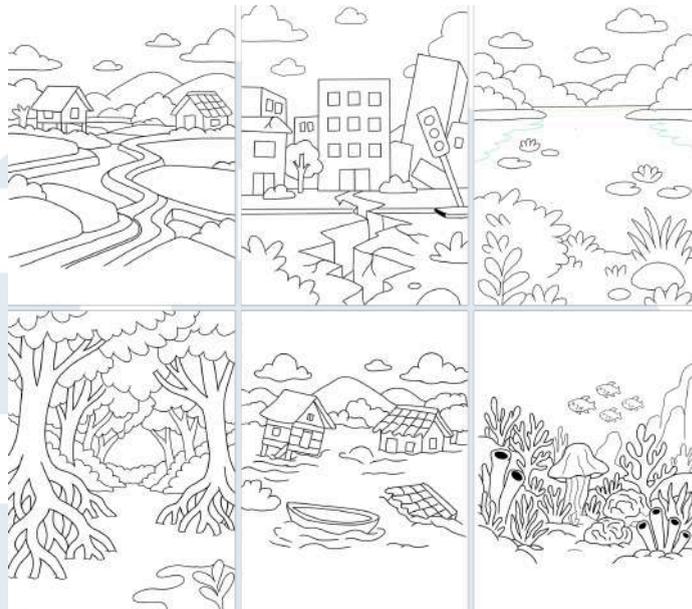
Selain mencari referensi visual yang akan dijadikan dasar perancangan permainan kartu, penulis juga menyusun moodboard yang berfungsi sebagai panduan visual bagi seluruh tim dalam memahami arah dan tujuan estetika dari desain yang akan dikembangkan. Moodboard ini berisi kumpulan elemen visual seperti gaya ilustrasi, tekstur, dan contoh gaya karakter yang relevan dengan tema permainan dan segmentasi target audiens. Dengan adanya moodboard, proses pengerjaan menjadi lebih terarah karena tim memiliki referensi visual yang dapat digunakan bersama-sama saat tahap perancangan. Moodboard ini membantu menjelaskan gaya visual yang ingin dicapai,

sehingga memudahkan proses diskusi dan menyelaraskan persepsi antar anggota tim. Selain itu, moodboard juga berfungsi sebagai panduan saat proses produksi desain, agar elemen visual yang digunakan tetap sesuai dengan tema dan konsep awal yang telah direncanakan.



Gambar 3.10 Referensi *Moodboard*

Setelah proses pencarian referensi visual dan penyusunan moodboard selesai dilakukan serta telah mendapat persetujuan dari tim terkait, selanjutnya penulis mulai memasuki tahap desain visual yang akan digunakan dalam perancangan permainan kartu tersebut. Pada tahap ini, penulis memilih pendekatan ilustrasi dengan gaya yang fun, ringan, dan ekspresif, agar dapat menarik perhatian dan lebih mudah diterima oleh target audiens, yaitu para remaja. Pemilihan gaya ilustrasi ini disesuaikan dengan karakteristik visual yang telah ditetapkan sebelumnya dalam moodboard, serta mempertimbangkan konteks edukasi permainan, sehingga informasi yang disampaikan tetap terasa fun tanpa mengurangi makna atau pesan penting yang ingin disampaikan dalam setiap kartu.



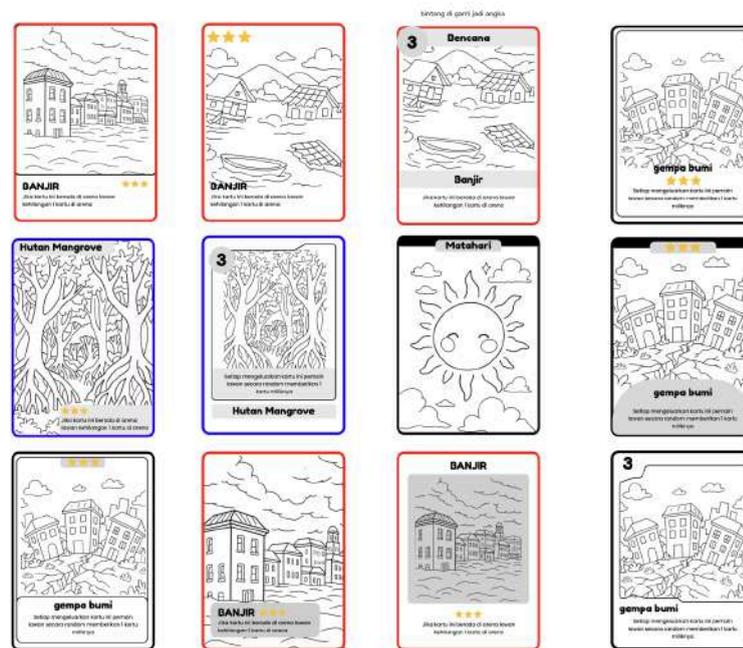
Gambar 3.11 Sketsa Gambar

Penulis memulai proses digitalisasi dari sketsa awal kartu-kartu yang telah ditentukan sebelumnya, berukuran 10 x 7 cm. Ukuran ini sengaja dipilih agar tidak terlalu besar maupun terlalu kecil, sehingga nyaman dan pas di tangan, khususnya bagi target pengguna remaja. Seluruh proses digitalisasi dilakukan penulis dengan menggunakan aplikasi Procreate di iPad, sebuah aplikasi ilustrasi digital yang mendukung berbagai kebutuhan desain dari tahap awal hingga hasil akhir. Pada aplikasi Procreate, penulis memulainya dengan membuat ulang sketsa kasar sebagai dasar setiap desain kartu. Setelah sketsa awal selesai dibuat, penulis melanjutkan dengan tahap pewarnaan, penambahan detail, dan penyesuaian elemen visual lainnya hingga hasil desain akhir siap digunakan. Seluruh proses mulai dari pembuatan sketsa awal, penentuan layout visual, hingga penyelesaian desain secara utuh, dilakukan secara menyeluruh dalam satu platform untuk menjaga konsistensi dan memudahkan alur kerja desain.



Gambar 3.12 Desain Gambar

Selain membuat desain ilustrasi untuk kartu, penulis juga melakukan penelusuran dan eksplorasi terhadap berbagai referensi layout yang dapat dijadikan acuan dalam menyusun layout elemen-elemen pada kartu, seperti posisi judul, ikon, ilustrasi utama, deskripsi, dan atribut lainnya. Proses ini dilakukan dengan menelusuri berbagai sumber, baik dari permainan kartu yang sudah ada maupun dari desain visual sejenis yang relevan dengan tema edukasi dan mitigasi bencana. Setelah mengumpulkan beberapa referensi yang dirasa sesuai, penulis mulai merancang beberapa alternatif layout yang sejalan dengan konsep visual yang telah disepakati sebelumnya dengan tim. Layout tersebut disesuaikan agar mampu menyampaikan informasi secara jelas dan terstruktur, namun tetap menarik secara visual bagi target audiens, yaitu remaja. Setiap layout yang dibuat memperhatikan aspek keterbacaan, keseimbangan komposisi, dan keselarasan dengan gaya ilustrasi yang telah dikembangkan, sehingga seluruh elemen pada kartu dapat berfungsi secara optimal.



Gambar 3.13 Referensi *Layout* kartu

Setelah referensi layout berhasil dikumpulkan, penulis melanjutkan dengan mendiskusikan beberapa pilihan layout bersama tim untuk menentukan layout yang paling sesuai dengan tema permainan dan ilustrasi yang telah dibuat sebelumnya. Proses diskusi ini dilakukan secara bertahap agar setiap keputusan yang diambil mempertimbangkan aspek fungsional dan visual secara berimbang, sehingga hasil akhirnya dapat mendukung pengalaman bermain yang nyaman dan mudah dipahami. Dalam diskusi ini, tim mempertimbangkan beberapa hal penting, seperti penempatan teks yang tidak mengganggu ilustrasi utama, tersedianya ruang yang cukup untuk menampilkan gambar, dan bagaimana setiap elemen dalam kartu dapat tersusun rapi dan informatif. Selain itu, proporsi antar elemen juga diperhatikan agar tidak terlihat terlalu padat atau terlalu kosong, sehingga kartu tetap enak dipandang dan informasinya mudah dicerna oleh pemain dari berbagai latar belakang usia.



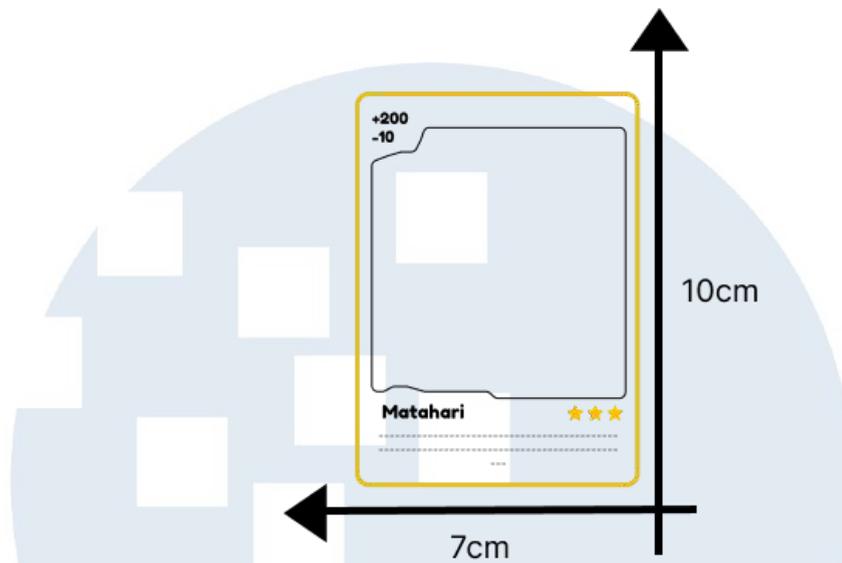
Gambar 3.14 *Layout* final

Dari hasil diskusi dengan tim, akhirnya diputuskan untuk menggunakan tata letak kartu dengan desain yang sederhana dan tidak terlalu banyak elemen, sehingga semua informasi yang ditampilkan dapat tersusun rapi dan mudah dipahami oleh pemain. Pendekatan desain ini dipilih karena mampu mengakomodasi kebutuhan penempatan elemen-elemen penting seperti teks deskriptif, ikon, dan ilustrasi tanpa membuat tampilan kartu terlihat terlalu padat atau membingungkan. Selain itu, tata letak yang konsisten dan mudah dibaca sangat penting agar setiap kartu dalam satu set memiliki tampilan yang seragam, sehingga proses produksi dan penggunaan kartu menjadi lebih efisien dan tidak menimbulkan kesalahan visual. Pada tata letak ini, teks penjelasan atau deskripsi kartu diletakkan secara strategis di bagian bawah kartu agar tidak mengganggu fokus pemain pada ilustrasi utama. Sementara itu, informasi mengenai kerusakan atau kekuatan kartu diletakkan di bagian kiri atas agar memudahkan pemain melihat nilainya secara langsung selama permainan. Simbol bintang yang berfungsi sebagai penanda level atau kekuatan kartu disusun sejajar dengan teks di bagian bawah, sehingga semua elemen visual tampak seimbang dan memiliki alur pembacaan yang teratur.



Gambar 3.15 Final tampak depan kartu

Setelah mendapatkan layout yang dirasa sesuai, penulis kemudian melanjutkan proses desain dengan mulai membuat tampilan depan kartu secara bertahap. Pada tahap awal ini, desain yang dibuat masih bersifat dasar dan sederhana, dimana penulis belum mencantumkan penjelasan atau deskripsi mengenai isi kartu. Fokus utama penulis pada tahap ini adalah menempatkan elemen-elemen dasar seperti ikon, posisi visual utama, dan penamaan setiap kartu sesuai dengan peran atau fungsinya dalam permainan. Proses ini masih terus berlangsung karena pengerjaannya disesuaikan dengan lamanya magang yang masih berlangsung. Oleh karena itu, desain yang telah dibuat belum mencakup keseluruhan tampilan kartu secara keseluruhan, dan akan dilakukan penyempurnaan secara bertahap. Penulis akan melanjutkan proses ini hingga semua kartu selesai didesain, dan kemungkinan desain pada kartu masih memungkinkan untuk berubah sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan.



Gambar 3.16 Ukuran kartu

Kartu yang didesain pada proyek ini berukuran 7 x 10 cm, yang merupakan ukuran standar dan ergonomis untuk permainan kartu, terutama untuk target audiens remaja. Ukuran ini memungkinkan penempatan elemen visual seperti ilustrasi, teks, dan ikon dilakukan secara proporsional, sehingga tetap nyaman dilihat dan mudah dibaca. Untuk material yang akan digunakan, penulis merekomendasikan material inti hitam 300–330 gsm, yang merupakan jenis kertas yang umum digunakan dalam pembuatan kartu *Trading Card Game* profesional. Material ini terdiri dari tiga lapisan, dengan inti hitam di bagian tengah yang berfungsi untuk mencegah kartu menjadi transparan saat dilihat. Selain itu, lapisan permukaan kartu nantinya dapat diberi laminasi matte atau *glossy* sesuai dengan kebutuhan visual dan kenyamanan penggunaan. Namun, karena proyek ini masih dalam tahap desain dan belum memasuki proses produksi fisik, maka pemilihan material dan jenis finishing hanya berupa rencana. Keputusan akhir mengenai material dan proses cetak akan ditentukan setelah seluruh desain kartu selesai dan siap diproduksi dalam jumlah yang ditentukan oleh tim.

3.3.2.2 Perancangan konten video feeds instagram MPBI

Sebagai bagian dari upaya kolaboratif untuk meningkatkan kapasitas masyarakat dalam penanggulangan bencana, PT Predikt Indonesia bersama MPBI (Masyarakat Penanggulangan Bencana Indonesia) menyelenggarakan lokakarya nasional yang dirancang untuk mempertemukan berbagai pemangku kepentingan di bidang kebencanaan. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkuat jaringan, berbagi pengetahuan, serta membahas strategi dan pendekatan dalam pelatihan penanggulangan bencana yang efektif dan partisipatif di berbagai daerah di Indonesia.

Dalam proyek ini, penulis dan tim Predikt bekerja sama dengan MPBI (Masyarakat Penanggulangan Bencana Indonesia) untuk menyelenggarakan lokakarya yang berfokus pada pelatihan penanggulangan bencana di Indonesia. Lokakarya ini dirancang sebagai wadah untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman, dengan menghadirkan peserta dari berbagai daerah di Indonesia dengan latar belakang yang berbeda-beda, mulai dari aktivis bencana, perwakilan masyarakat setempat, hingga organisasi masyarakat sipil.

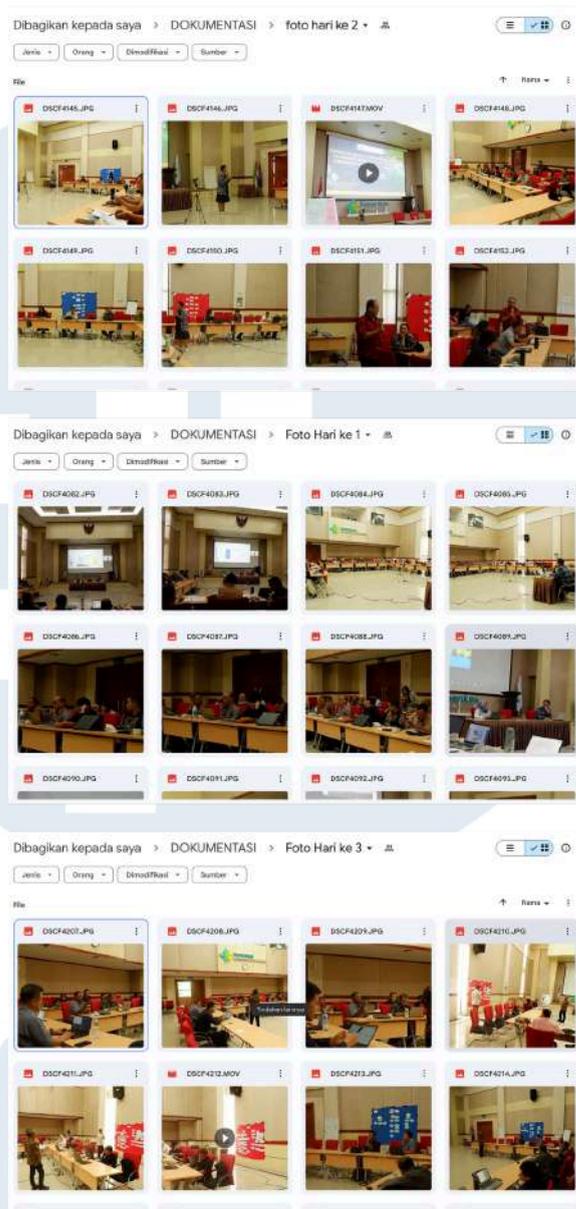
Pada kegiatan ini, penulis memiliki tanggung jawab utama sebagai pendokumentasi visual dan penyunting video yang akan digunakan untuk keperluan publikasi di media sosial, khususnya platform Instagram. Dalam melaksanakan tugas ini, penulis bertanggung jawab untuk mengabadikan momen-momen penting selama kegiatan berlangsung agar dapat diolah menjadi konten yang informatif dan relevan bagi para audiens. Proses dokumentasi dilakukan dengan menggunakan kamera mirrorless sebagai alat utama untuk merekam gambar, serta perekam audio tambahan berupa ponsel untuk memastikan kualitas suara yang terekam tetap jernih dan dapat didengar dengan baik, terutama pada situasi dengan latar belakang yang bising. Selama acara berlangsung, penulis secara aktif mengambil gambar dan video dari berbagai segmen kegiatan, meliputi sesi pembukaan, pemaparan materi

dari narasumber, serta kegiatan diskusi kelompok. Seluruh dokumentasi dilakukan secara langsung di lokasi dengan mengikuti alur acara agar hasil yang diperoleh mencerminkan suasana kegiatan secara keseluruhan dan sesuai dengan kebutuhan konten yang akan dihasilkan.



Gambar 3.17 Dokumentasi Foto

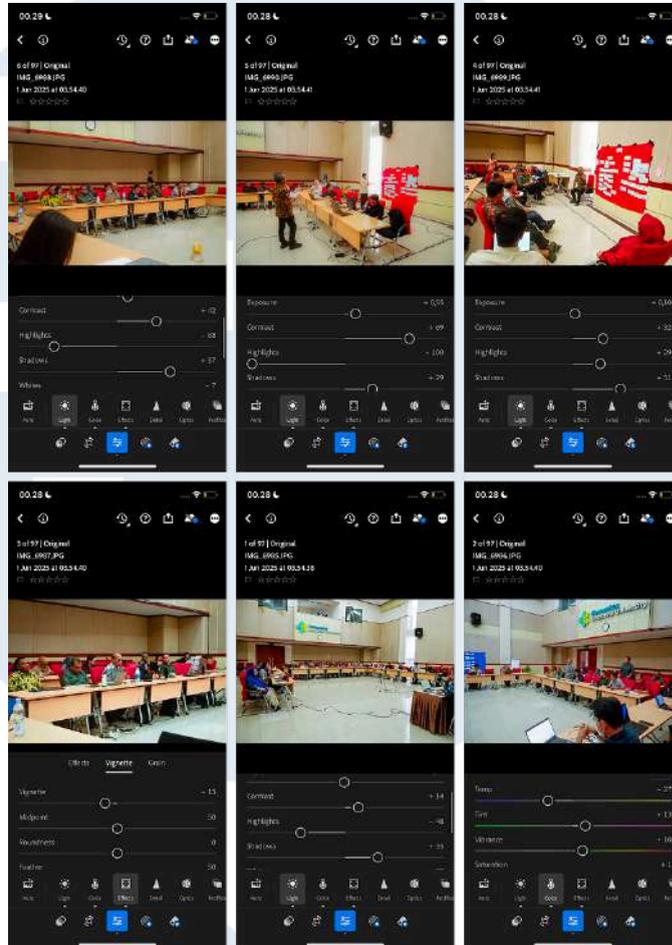
Setelah proses dokumentasi selesai, penulis mengunggah semua foto ke Google Drive untuk dikumpulkan sebagai aset visual yang nantinya akan digunakan dalam pembuatan konten media sosial MPBI (Masyarakat Penanggulangan Bencana Indonesia). Langkah ini bertujuan agar semua dokumentasi dapat diakses dengan mudah dan tersimpan secara terstruktur. Setelah semua foto tersimpan, penulis kemudian melakukan proses kurasi dengan memilih beberapa foto terbaik yang dinilai layak untuk ditampilkan di media sosial, baik dari segi komposisi, pencahayaan, maupun momen yang terekam.



Gambar 3.18 Folder file Google Drive

Foto-foto yang terpilih kemudian dimasukkan ke dalam aplikasi Adobe Lightroom untuk melalui tahap editing. Dalam proses editing ini, penulis tidak melakukan perubahan besar pada elemen visual dalam foto, melainkan hanya melakukan penyesuaian cahaya pada tone warna, kontras, dan pencahayaan agar hasil akhir tampak lebih selaras dan sesuai dengan suasana serta nilai visual kegiatan workshop yang diselenggarakan. Penyesuaian ini dilakukan agar foto-foto dapat lebih

merepresentasikan suasana kegiatan dan konsisten dengan identitas visual MPBI di platform digital.



Gambar 3.19 Proses Pengeditan di *Lightroom*

Selain mendokumentasikan jalannya kegiatan, penulis juga membuat konten tambahan berupa sesi tanya jawab singkat dengan beberapa peserta yang bersedia berbagi cerita dan pandangannya terhadap pelatihan ini. Proses pengumpulan konten dilakukan secara spontan namun tetap fokus, dengan pendekatan yang santai sehingga peserta merasa nyaman saat berbicara di depan kamera. Sesi ini dirancang untuk menangkap kesan pribadi, pemahaman peserta tentang pentingnya mitigasi bencana, dan harapan mereka setelah mengikuti rangkaian workshop. Materi ini menjadi elemen penting dalam konten media sosial karena menyajikan sisi humanis dan emosional yang dapat

menjangkau khalayak yang lebih luas. Selain rekaman yang direkam langsung oleh penulis, beberapa video tambahan juga diperoleh dari peserta workshop yang mengirimkan dokumentasi pribadinya melalui aplikasi WhatsApp, sehingga menambah keberagaman perspektif dan memperkuat narasi partisipatif dalam menyampaikan pesan-pesan edukasi



Gambar 3.20 *Before and after*

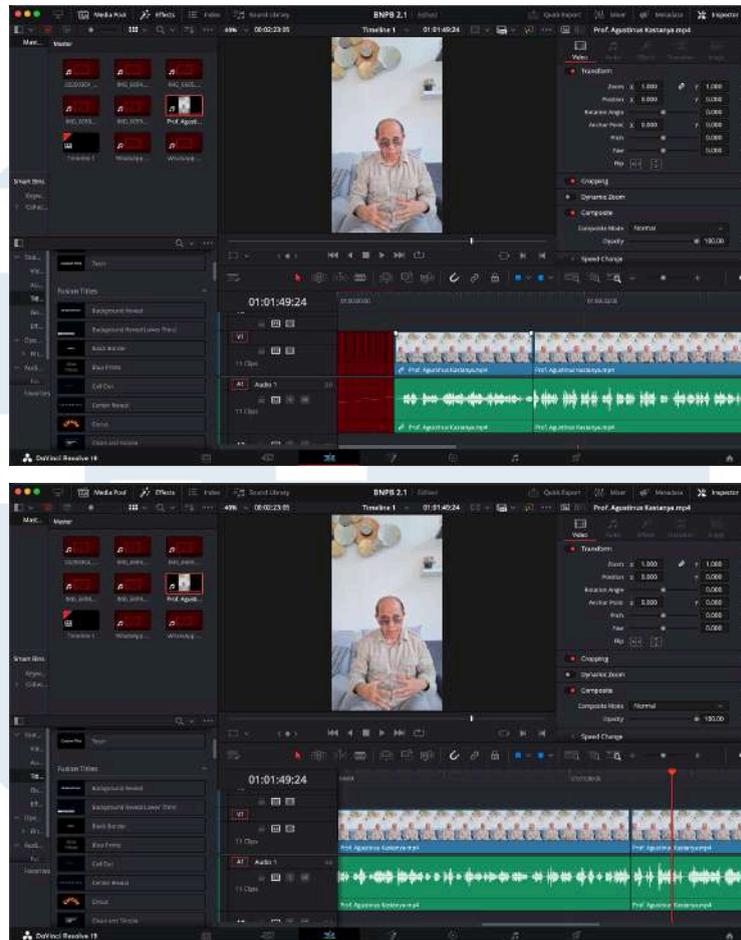
Pada proses pemilihan foto, penulis memilih gambar yang mampu mewakili kegiatan yang berlangsung selama acara berlangsung, seperti saat peserta berdiskusi dalam kelompok atau saat sesi tanya jawab berlangsung. Foto-foto yang dipilih merupakan hasil dokumentasi yang dinilai cukup jelas dan mampu memperlihatkan dinamika kegiatan secara alami, tanpa harus disusun ulang atau dipaksakan. Pada proses penyuntingan foto, penulis tidak banyak melakukan perubahan yang ekstrem. Perbedaan antara versi sebelum dan sesudah penyuntingan lebih difokuskan pada penyesuaian tone warna agar tampilan lebih selaras dengan suasana acara dan mudah dipadukan dengan desain visual lain untuk kebutuhan media sosial. Penyesuaian tersebut antara lain perbaikan pencahayaan, keseimbangan warna, dan sedikit peningkatan kontras, tanpa mengubah elemen utama dalam gambar. Pendekatan ini

ditempuh agar hasil foto tetap terlihat natural dan sesuai dengan dokumentasi kegiatan yang sebenarnya.



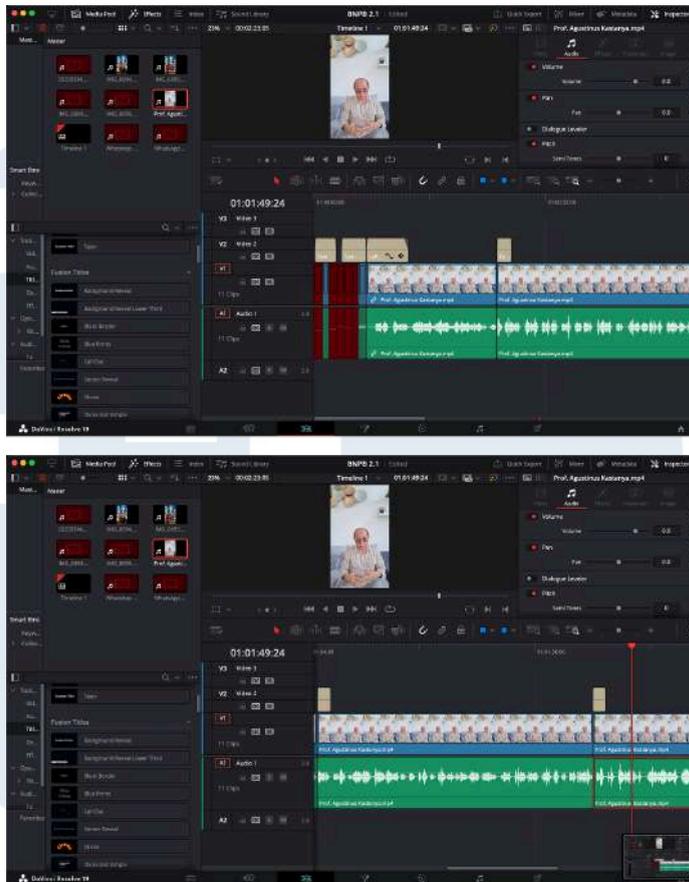
Gambar 3.21 Pengambilan video

Setelah proses dokumentasi selesai, penulis melanjutkan ke tahap selanjutnya, yaitu proses pengeditan video. Pengeditan dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak Davinci, dalam proses pembuatan untuk konten keseluruhan acara penulis mendapatkan *briefing* untuk membuat video rekap singkat yang menggambarkan keseluruhan rangkaian kegiatan *workshop*, mulai dari sesi pembukaan, pemaparan materi, diskusi kelompok, simulasi penanggulangan bencana, hingga sesi penutupan. Langkah pertama yang dilakukan oleh penulis dalam melakukan pengeditan adalah dengan proses import seluruh rekaman dari kamera ke komputer. Langkah awal dalam pengeditan adalah melakukan *rough cut*, yaitu memilih bagian video yang layak digunakan dan membuang bagian yang tidak relevan, seperti klip yang buram, goyang, atau terdapat gangguan suara.



Gambar 3.22 Proses pengeditan video

Setelah alur visual selesai, penulis melanjutkan dengan menambahkan elemen grafis dan transisi untuk memperlancar transisi antar segmen video, sehingga alur cerita menjadi lebih dinamis dan menarik. Elemen grafis seperti judul acara, nama peserta, lokasi, dan tanggal ditambahkan menggunakan fitur motion text di DaVinci Resolve. Pada bagian petikan wawancara, penulis juga menyisipkan elemen lower third atau teks di sepertiga bawah layar untuk menampilkan identitas narasumber secara jelas dan konsisten.



Gambar 3.23 Proses pengeditan video

Selain itu, penulis menambahkan beberapa teks penjelasan di dalam video untuk memperkuat konteks visual, terutama pada bagian-bagian penting seperti rangkuman materi, highlight kegiatan, atau saat menjelaskan segmen tertentu tanpa narasi suara. Transisi visual antar klip juga disesuaikan agar tidak terasa kaku dan tiba-tiba, seperti penggunaan efek *dissolve*, *fade*, atau *slide* yang halus, sehingga keseluruhan video memiliki alur yang menyatu dan enak ditonton. Setelah proses visual selesai, penulis masuk ke tahap audio editing, yaitu membersihkan suara dari noise dan gangguan lainnya menggunakan fitur Fairlight yang ada di dalam DaVinci Resolve, sehingga hasil akhir video lebih jernih dan profesional.



Gambar 3.24 Hasil final video

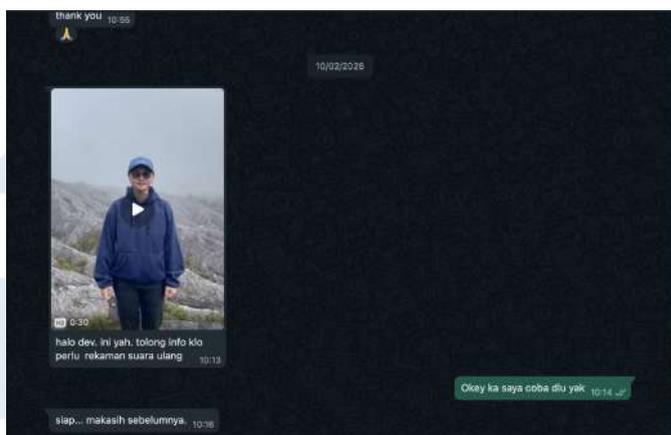
Dalam proses penyuntingan, penulis juga mempertimbangkan durasi akhir video agar tetap ringkas dan efektif dalam menyampaikan pesan. Awalnya, durasi yang diharapkan untuk video ini adalah sekitar dua menit, dengan tujuan agar video dapat dengan mudah diunggah dan ditonton melalui media sosial tanpa mengurangi minat penonton. Namun, dalam praktiknya, hasil akhir video menjadi berdurasi sekitar lima menit. Hal ini terjadi karena penulis perlu memasukkan beberapa aspek penting yang tidak bisa dihilangkan, seperti penjelasan mengenai latar belakang dan urgensi dari kegiatan, tujuan diadakannya acara, serta rangkaian kegiatan utama yang ingin ditampilkan secara menyeluruh. Penambahan bagian-bagian tersebut dilakukan untuk memastikan bahwa konteks acara tetap utuh dan dapat dipahami dengan baik oleh penonton, meskipun durasinya sedikit lebih panjang dari yang direncanakan.

3.3.2.3 Perancangan konten video kampanye Predikt

Sebagai bagian dari komitmen PT Predikt Indonesia dalam menyebarkan edukasi kesiapsiagaan bencana kepada generasi muda, perusahaan tengah giat mengembangkan berbagai materi kampanye visual yang dapat digunakan dalam kegiatan sosialisasi di sekolah. Salah satu bentuk kampanye ini adalah produksi video edukasi yang bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar kepada siswa tentang langkah-langkah penanganan bencana alam. Video ini merupakan media pembelajaran yang interaktif dan mudah dipahami, serta dapat digunakan oleh fasilitator saat melakukan edukasi langsung di lapangan maupun dalam bentuk digital.

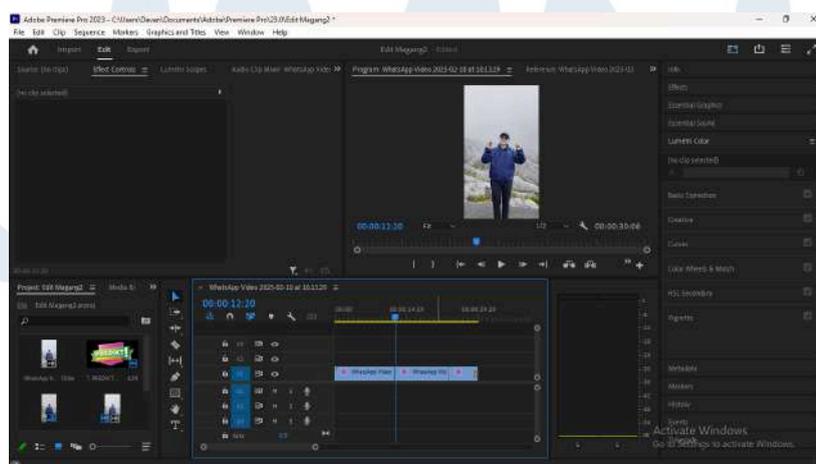
Pada proses desain ini, penulis diberikan tanggung jawab untuk mengerjakan editing video yang akan digunakan oleh tim Predikt sebagai bagian dari materi kampanye atau sosialisasi ke sekolah-sekolah yang menjadi sasaran program edukasi. Video tersebut berisi penjelasan tentang langkah-langkah preventif yang dapat dilakukan sebelum, saat, dan setelah terjadi bencana alam, dengan tujuan untuk memberikan pemahaman dasar kepada siswa tentang tindakan yang tepat dalam situasi darurat. Pada proses editing, penulis berfokus pada beberapa aspek teknis, antara lain memastikan kualitas audio yang jernih sehingga isi materi dapat tersampaikan secara efektif, memotong bagian-bagian video yang dianggap kurang relevan atau tidak perlu demi efisiensi durasi, serta melakukan color grading untuk menyelaraskan tampilan visual agar lebih konsisten dan nyaman ditonton.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.25 Briefing tugas

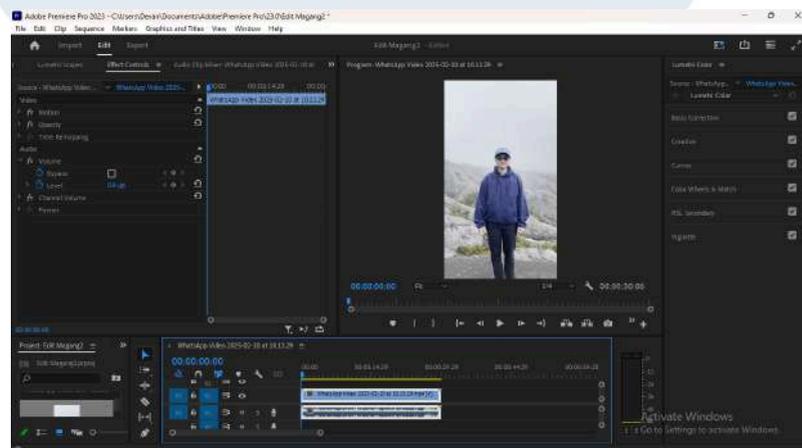
Dalam proses ini, penulis mendapatkan pesan melalui WhatsApp dari salah satu anggota tim Predikt yang memberikan instruksi untuk mengedit video yang masih dalam bentuk mentah. Dalam pesan tersebut, tim meminta penulis untuk mengedit video tersebut dengan fokus utama pada peningkatan kualitas audio, yaitu memastikan suara dalam video dapat terdengar dengan jelas dan tidak terhalang oleh noise atau gangguan lainnya. Selain itu, penulis juga diminta untuk melakukan beberapa penyesuaian warna atau color grading sederhana agar tampilan video lebih seimbang secara visual dan tidak terkesan terlalu monoton saat ditonton.



Gambar 3.26 Cropping video

Penulis melakukan tugas pengeditan video ini dengan menggunakan *software* Adobe Premiere Pro, karena aplikasi tersebut

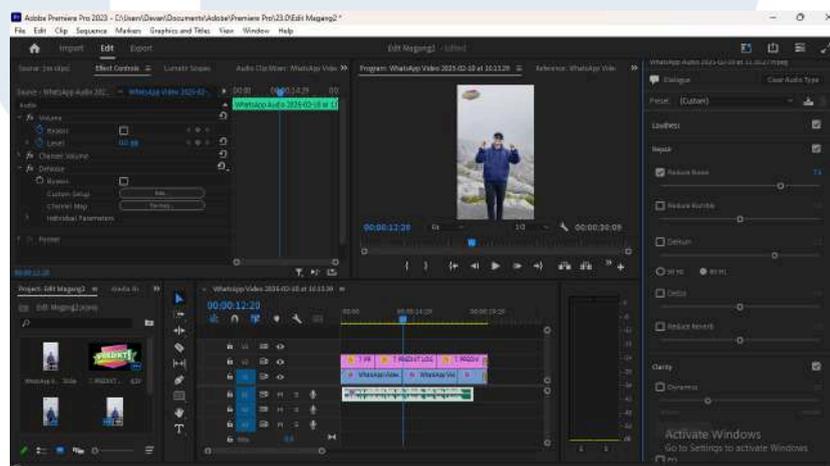
memiliki fitur yang cukup lengkap untuk melakukan proses pengeditan video secara menyeluruh, meliputi kemampuan untuk mengatur tampilan visual, mengatur alur klip, serta membersihkan audio dari gangguan seperti noise. Langkah pertama yang dilakukan adalah mengunduh file video mentah yang dikirimkan melalui aplikasi WhatsApp. Setelah file berhasil diunduh, penulis mengimportnya ke dalam Adobe Premiere Pro untuk memulai proses penyuntingan. Tahap awal yang dilakukan adalah melakukan cropping pada bagian-bagian tertentu pada video, baik untuk mengatur komposisi visual maupun membuang bagian-bagian yang dianggap tidak relevan atau mengganggu. Proses ini bertujuan agar durasi dan isi video menjadi lebih ringkas dan fokus, serta memudahkan penulis untuk melanjutkan ke tahap penyuntingan selanjutnya seperti pengaturan warna dan perbaikan audio.



Gambar 3.27 Menghilangkan noise

Langkah selanjutnya yang dilakukan penulis dalam proses pengeditan video adalah mencoba menghilangkan noise atau suara latar yang mengganggu, yang cukup dominan dalam video tersebut. Pada tahap awal, penulis menggunakan efek penghilang *noise* yang tersedia di Adobe Premiere Pro dengan harapan dapat mengurangi suara angin yang cukup kencang, mengingat video ini direkam di daerah perbukitan yang terbuka dan berangin. Meskipun efek ini cukup efektif dalam meredam noise, namun dampaknya membuat suara para aktor dalam video

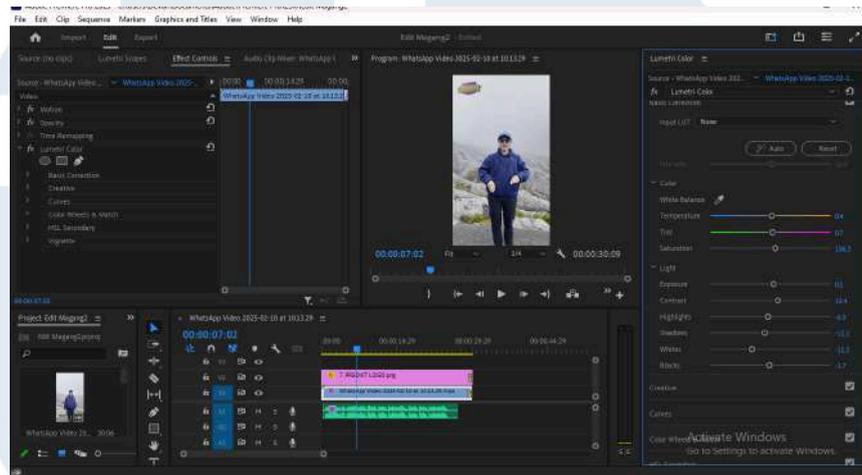
menjadi lebih lemah dan tidak jelas. Untuk mengatasi hal tersebut, penulis kemudian mencoba cara alternatif secara manual, yaitu dengan mengatur track audio secara lebih detail untuk mengurangi intensitas *noise* latar belakang dan mencoba memperkuat atau memperjelas suara para aktor utama dengan mengatur equalizer dan gain. Namun, hasil dari upaya tersebut belum memberikan kualitas suara yang memadai untuk kebutuhan video. Oleh karena itu, sebagai solusi akhir, penulis berinisiatif untuk menghubungi tim terkait dan menyarankan agar bagian suara aktor yang kurang jelas diganti dengan melakukan dubbing ulang, sehingga informasi yang ingin disampaikan tetap dapat terdengar dengan baik dan jelas dalam video yang akan diedit.



Gambar 3.28 Menghilangkan noise secara manual

Setelah melalui proses diskusi, akhirnya tim menyetujui usulan penulis untuk melakukan dubbing ulang sebagai solusi dari permasalahan suara yang kurang jelas pada video tersebut. Setelah menunggu selama beberapa jam, tim kemudian mengirimkan hasil rekaman suara dubbing tersebut kepada penulis melalui pesan online. Penulis pun langsung melanjutkan proses editing dengan memasukkan file audio tersebut ke dalam project Adobe Premiere Pro. Tahap selanjutnya adalah mencocokkan visual dalam video dengan suara hasil dubbing agar keduanya selaras dan nyaman untuk ditonton. Proses penyesuaian ini dilakukan dengan melakukan beberapa kali pemotongan

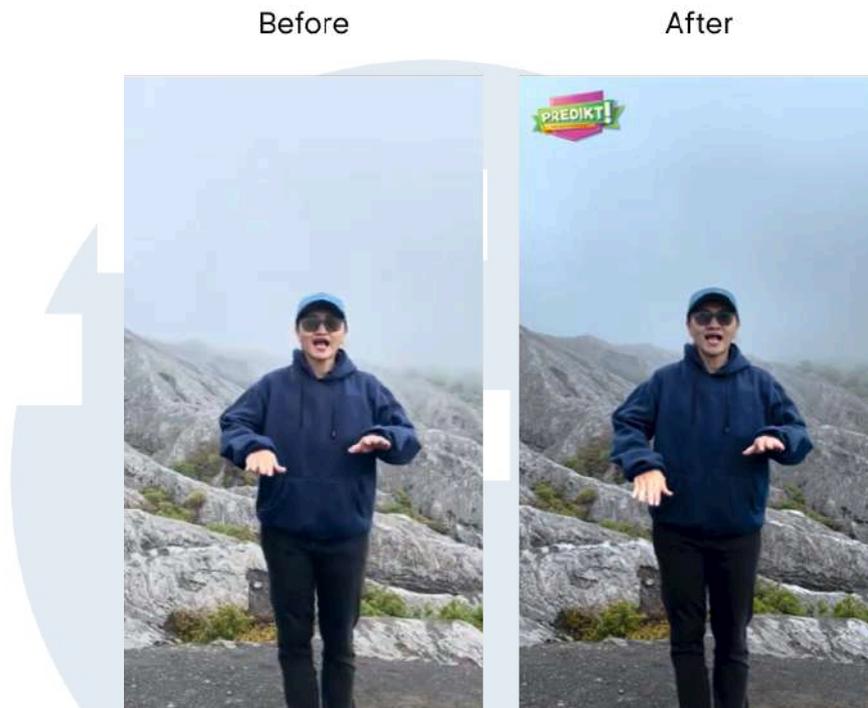
atau *cutting* pada *track audio*, terutama pada bagian-bagian yang dianggap tidak sinkron dengan gerakan mulut aktor atau alur visual dalam video. Penulis juga memastikan agar transisi antar bagian audio terdengar halus dan tidak mengganggu kenyamanan saat video diputar.



Gambar 3.29 *Color grading*

Selanjutnya, setelah proses pemotongan audio dan video selesai, penulis melanjutkan ke tahap selanjutnya, yaitu color grading. Dalam proses ini, penulis menggunakan fitur color adjustment yang ada di Adobe Premiere Pro untuk menyeimbangkan tampilan visual dalam video. *Color adjustment* yang dilakukan tidak terlalu banyak, karena tujuan utamanya adalah untuk mengurangi tingkat kecerahan akibat kuatnya cahaya latar, sehingga para aktor dalam video tampak agak gelap. Penulis berusaha untuk mengatur tone warna agar tampilan lebih seimbang dan nyaman dipandang, tanpa mengubah terlalu banyak elemen warna asli rekaman. Proses ini dilakukan secara hati-hati agar hasil akhir tetap terlihat natural dan tidak berlebihan.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.30 *Before and after*

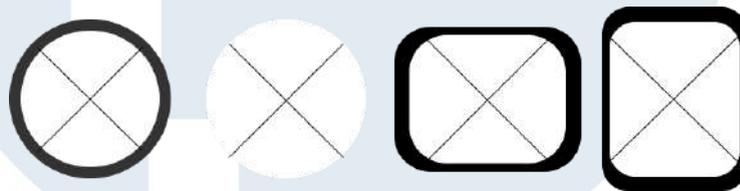
Setelah tahap *color grading* selesai, penulis menambahkan elemen visual tambahan berupa logo Predikt pada video, yang diletakkan di bagian akhir sebagai bentuk identitas visual organisasi, sekaligus untuk memperkuat branding pada materi video yang akan digunakan untuk kebutuhan kampanye atau sosialisasi. Setelah seluruh proses editing selesai, penulis menyerahkan hasil akhir video kepada tim terkait. Setelah ditinjau, video tersebut disetujui dan langsung digunakan sebagai salah satu materi resmi dalam kegiatan kampanye Predikt berikutnya.

3.3.2.4 Perancangan desain koin permainan untuk anak-anak

Dalam rangka meningkatkan partisipasi anak-anak dalam kegiatan edukasi kesiapsiagaan bencana, PT Predikt Indonesia Tangguh menyelenggarakan kegiatan sosial berbasis permainan interaktif. Dalam kegiatan tersebut, penulis diberi tanggung jawab untuk merancang desain koin yang akan digunakan dalam permainan. Namun, dalam proyek ini penulis tidak mendapatkan penjelasan secara rinci mengenai fungsi atau mekanisme penggunaan koin dalam permainan tersebut. Informasi yang diterima penulis hanya menyebutkan bahwa koin

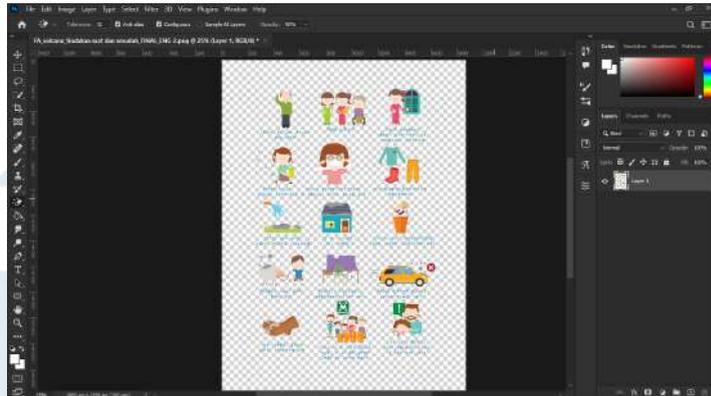
tersebut akan digunakan sebagai bagian dari kegiatan permainan anak-anak.

Koin ini dirancang tidak hanya sebagai elemen permainan, tetapi juga memiliki fungsi edukasi, khususnya dalam menyampaikan informasi terkait langkah-langkah mitigasi bencana. Penulis mengawali proses perancangan dengan mencari referensi visual mengenai berbagai bentuk dan gaya desain koin, baik dari sumber cetak maupun digital, guna memperoleh inspirasi dan referensi yang relevan. Referensi tersebut membantu penulis memahami elemen visual penting seperti bentuk dasar koin, tata letak konten, pemilihan warna, dan komposisi desain secara keseluruhan.



Gambar 3.31 Sektsa

Setelah mengumpulkan referensi yang cukup, penulis mulai membuat sketsa awal (seksa) yang berisi ide-ide dasar mengenai tampilan dan susunan visual koin. Sketsa ini bertujuan untuk merancang sebuah koin yang tidak hanya estetik, tetapi juga informatif serta mudah dipahami pengguna dalam konteks permainan edukasi. Untuk melengkapi desain koin, penulis mengakses sejumlah aset visual yang telah disediakan oleh perusahaan melalui Google Drive. Aset-aset tersebut berupa file PDF yang berisi ilustrasi berbagai kegiatan mitigasi bencana alam, seperti evakuasi, penyelamatan diri, dan persiapan menghadapi situasi darurat. Setiap halaman file menggambarkan satu kegiatan mitigasi yang nantinya akan diaplikasikan dalam desain setiap koin.



Gambar 3.32 Proses Cutting di photoshop

Agar aset visual yang tersedia dapat digunakan secara efektif dalam proses desain, terlebih dahulu penulis melakukan tahap pemisahan atau pemotongan elemen-elemen visual yang terdapat dalam file PDF menggunakan aplikasi Adobe Photoshop. Langkah ini diperlukan karena aset-aset tersebut masih tergabung dalam satu dokumen dan belum berada dalam format yang siap digunakan secara terpisah. Dalam proses pemisahan ini, penulis memotong setiap ilustrasi secara manual, menyesuaikan ukuran dan tata letaknya agar sesuai dengan konteks penggunaannya, terutama untuk desain koin yang membutuhkan elemen visual berskala kecil. Setelah dipotong, setiap ilustrasi disusun kembali menjadi elemen yang berdiri sendiri dan dapat digunakan secara fleksibel dalam berbagai kebutuhan desain. Penulis juga memperhatikan proporsi, komposisi, dan kejelasan gambar untuk memastikan kualitas visual tetap terjaga meskipun ukuran akhir aset akan lebih kecil dari versi aslinya. Proses ini dilakukan secara hati-hati dan bertahap, sehingga elemen-elemen yang dipotong tetap presisi dan dapat digunakan kembali tanpa perlu penyuntingan ulang yang besar.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.33 Proses mendesain didalam figma

Setelah proses pemotongan selesai, semua aset visual yang telah dipisahkan dan disesuaikan kemudian dipindahkan ke Figma untuk tahap desain akhir. Di Figma, penulis mulai menyatukan elemen-elemen koin, mulai dari bentuk dasar koin, ilustrasi yang dipotong, hingga elemen pelengkap seperti teks, border, dan ikon-ikon kecil. Dengan menggunakan Figma, penulis dapat mengatur tata letak dengan lebih tepat dan efisien, sekaligus memastikan bahwa setiap koin memiliki tampilan yang konsisten, informatif, dan mudah dikenali. Figma juga memungkinkan penulis untuk menyesuaikan warna, posisi, dan skala secara fleksibel, serta memfasilitasi proses kolaborasi dan revisi jika diperlukan oleh tim atau supervisor.

terlihat di meja permainan, dan tetap nyaman dipegang atau dipindahkan oleh pemain, termasuk para remaja yang menjadi target pengguna permainan ini. Dengan ukuran ini, desain visual seperti ikon atau tulisan pada koin dapat terlihat lebih jelas tanpa harus diperkecil hingga ukuran yang ekstrem, sehingga tidak mengganggu keterbacaan dan kejelasan fungsi koin dalam permainan. Untuk material, penulis mempertimbangkan untuk menggunakan akrilik tebal atau PVC padat sebagai material utama, karena kedua material tersebut dikenal kuat, ringan, tahan benturan, dan tidak mudah rusak meskipun sering digunakan. Selain itu, kedua material tersebut cukup umum digunakan dalam produksi komponen permainan papan atau permainan interaktif lainnya, serta dapat dicetak dalam jumlah banyak dengan hasil yang konsisten. Pemilihan material ini juga dilakukan agar koin tidak mudah pecah, lentur, atau usang, sehingga lebih awet dan dapat digunakan dalam jangka waktu lama.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Selama menjalani magang di Predikt Indonesia Tangguh, penulis menghadapi beberapa kendala dari awal hingga akhir magang. Namun, melalui komunikasi yang baik dan inisiatif dalam mencari solusi, kendala tersebut dapat diatasi. Pengalaman ini menjadi pelajaran berharga dalam mengembangkan keterampilan dan sikap profesional di dunia kerja.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Kendala utama yang dihadapi penulis selama magang di PT Predikt Indonesia adalah terkait proses kerja dan pelaksanaan proyek, baik dari segi koordinasi tim maupun kendala teknis dalam menyelesaikan tugas. Salah satu kendala yang paling menonjol adalah pada proyek perancangan trading card game (TCG). Meskipun penulis mendapatkan supervisi dari perusahaan dan dukungan dari salah satu dosen Universitas Multimedia Nusantara (UMN), proyek ini tetap menjadi tantangan besar karena tingkat kompleksitasnya

yang tinggi, terutama dalam mengembangkan sistem permainan yang terintegrasi dan seimbang.

Kesulitan semakin terasa ketika penulis harus mengerjakan desain kartu yang berada di luar gaya visual yang biasa penulis gunakan, sehingga membutuhkan proses adaptasi dan eksplorasi visual yang lebih intens. Selain itu, kendala signifikan lainnya adalah project supervisor yang sulit dihubungi secara konsisten, sehingga beberapa proses pengerjaan menjadi terhambat, terutama ketika penulis membutuhkan feedback atau persetujuan untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya. Hal ini tidak hanya memengaruhi kelancaran proyek TCG, tetapi juga berdampak pada tugas-tugas lain di luar proyek.

Selain itu, jumlah rekan kerja atau tim desain yang sedikit juga menjadi tantangan tersendiri. Penulis sering kali harus mengerjakan beberapa aspek proyek secara mandiri, baik dari segi desain, editing, maupun dokumentasi. Kurangnya kolaborasi dan pembagian tugas menyebabkan beban kerja menjadi lebih berat dan mempengaruhi efektivitas penyelesaian proyek yang ada. Kendala tersebut mendorong penulis untuk belajar mengelola waktu dengan lebih disiplin, lebih proaktif dalam mencari solusi, serta mengembangkan kemampuan beradaptasi dalam lingkungan kerja yang dinamis dan penuh tantangan.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Untuk mengatasi berbagai kendala yang dihadapi selama magang, penulis mengambil sejumlah langkah strategis agar tetap dapat menyelesaikan tanggung jawabnya dengan baik. Dalam menghadapi kompleksitas proyek *trading card game* (TCG), penulis mulai membuat kerangka kerja yang lebih terstruktur, seperti membuat daftar prioritas tugas, timeline pekerjaan, dan sketsa awal mekanisme permainan sebelum memasuki tahap visual. Hal ini membantu penulis untuk tetap fokus dan tidak kewalahan dengan skala keseluruhan proyek. Selain itu, untuk mengatasi

tantangan desain yang berada di luar gaya visual pribadinya, penulis secara aktif mencari referensi visual dan studi kasus dari permainan sejenis, serta melakukan eksperimen desain kecil-kecilan untuk memperluas kemampuannya dan menyesuaikan dengan gaya yang diinginkan oleh tim.

Terkait kendala dengan supervisor yang sulit dihubungi secara konsisten, penulis berinisiatif untuk lebih proaktif dengan sering menindaklanjuti tugas-tugas yang telah diselesaikan, disertai dengan memberikan catatan singkat atau arahan yang menjelaskan konteks pekerjaan dan perlunya persetujuan. Hal ini dilakukan untuk memudahkan proses pengambilan keputusan oleh supervisor dan mempercepat alur kerja, meskipun komunikasi tidak intens.

Sementara itu, untuk mengatasi kendala akibat sedikitnya jumlah rekan kerja, penulis berusaha lebih aktif menanyakan dan mengkonfirmasi uraian tugas yang diberikan agar dapat memahami tugas dengan lebih jelas dan tidak salah arah dalam pengerjaan. Dengan memahami ruang lingkup pekerjaan secara lebih spesifik, penulis kemudian berusaha mengelola tugas dengan lebih sederhana dan efisien, sehingga tidak merasa terlalu terbebani dengan tanggung jawab di luar proyek utama. Pendekatan ini juga membantu penulis untuk menyusun strategi kerja yang lebih terukur dan menjaga keseimbangan antara kualitas dan beban kerja.